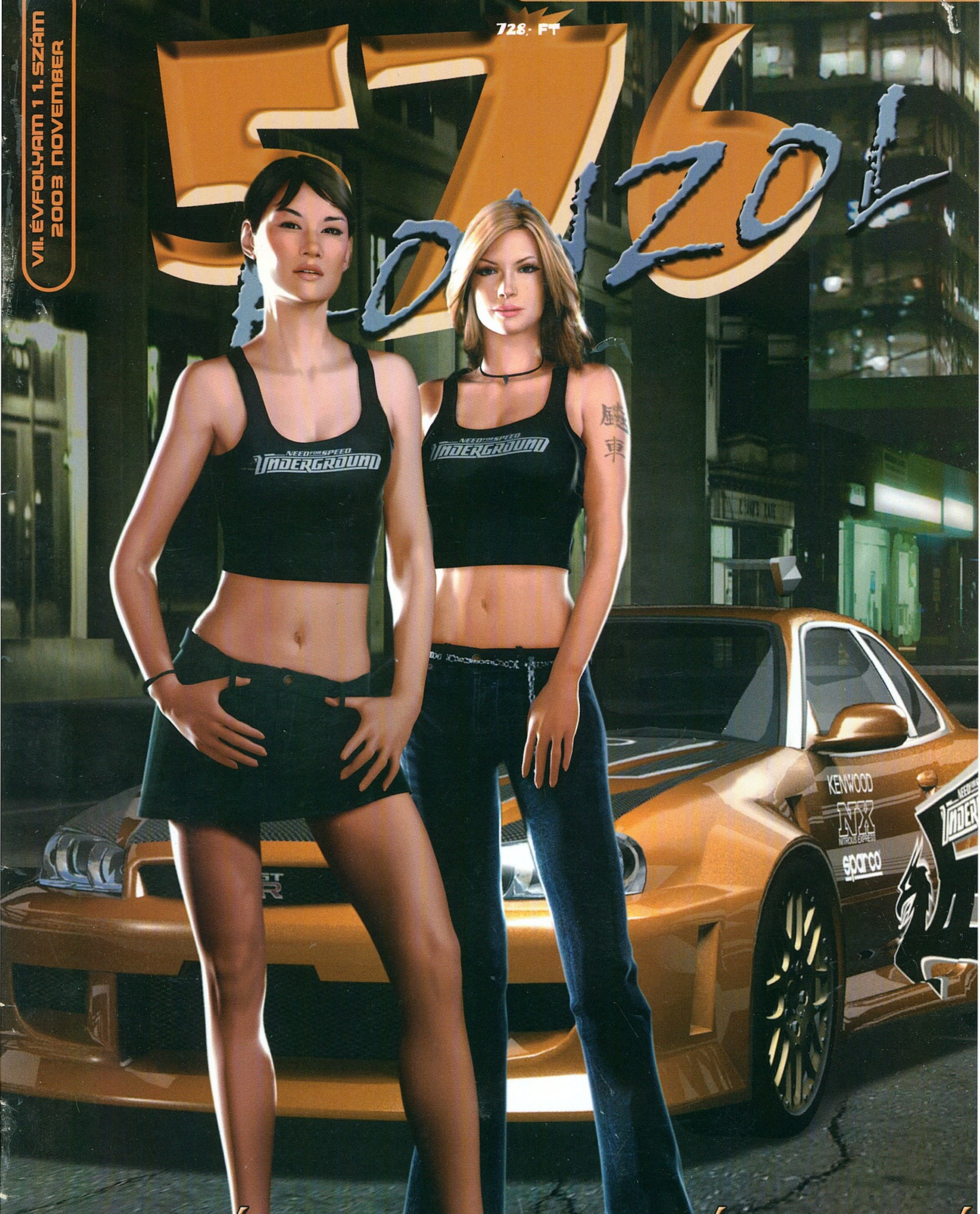
PS2 • XBOX • GBA • GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VII. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
2003 NOVEMBER

728,- FT

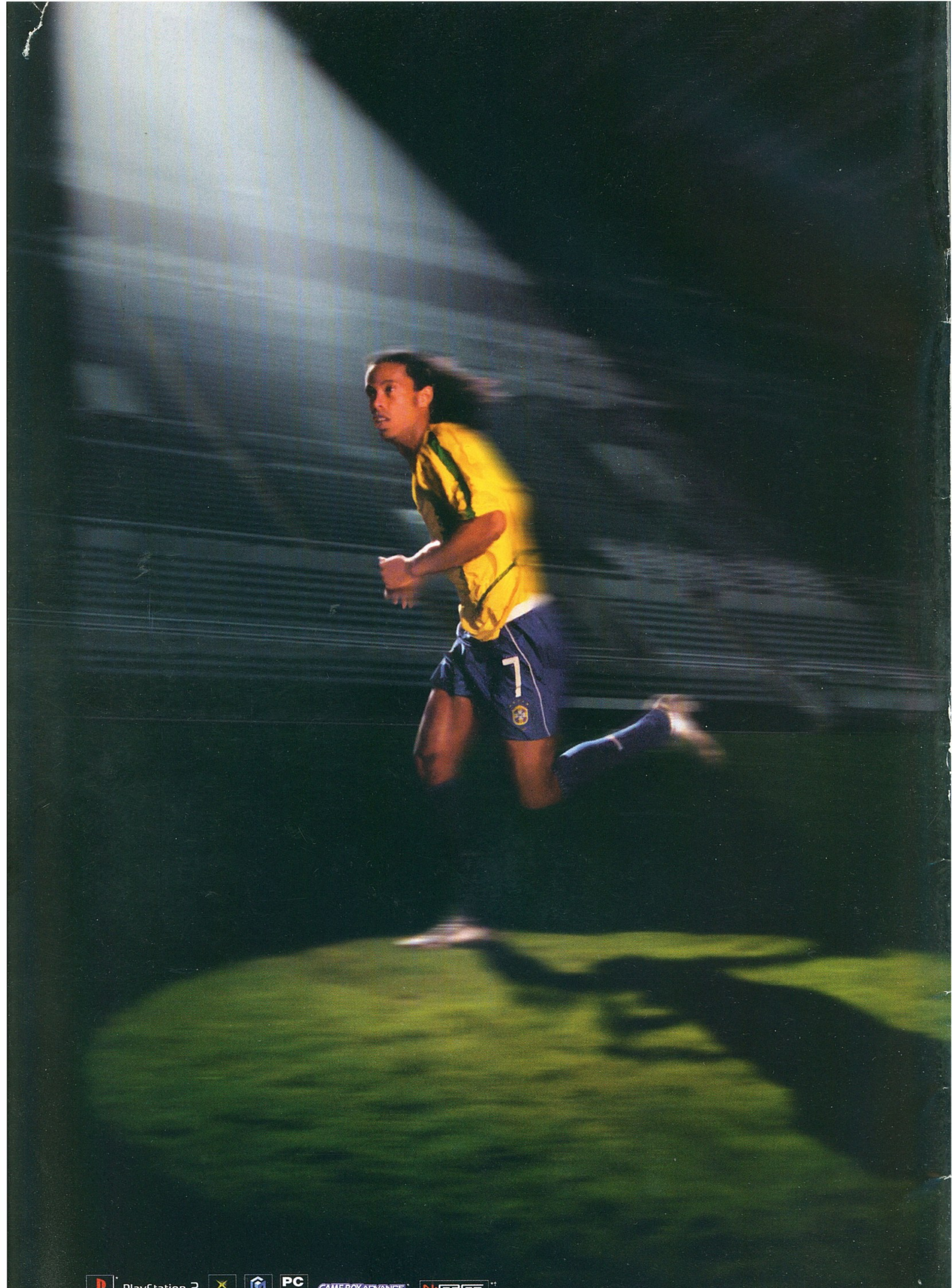
576 KONZOL

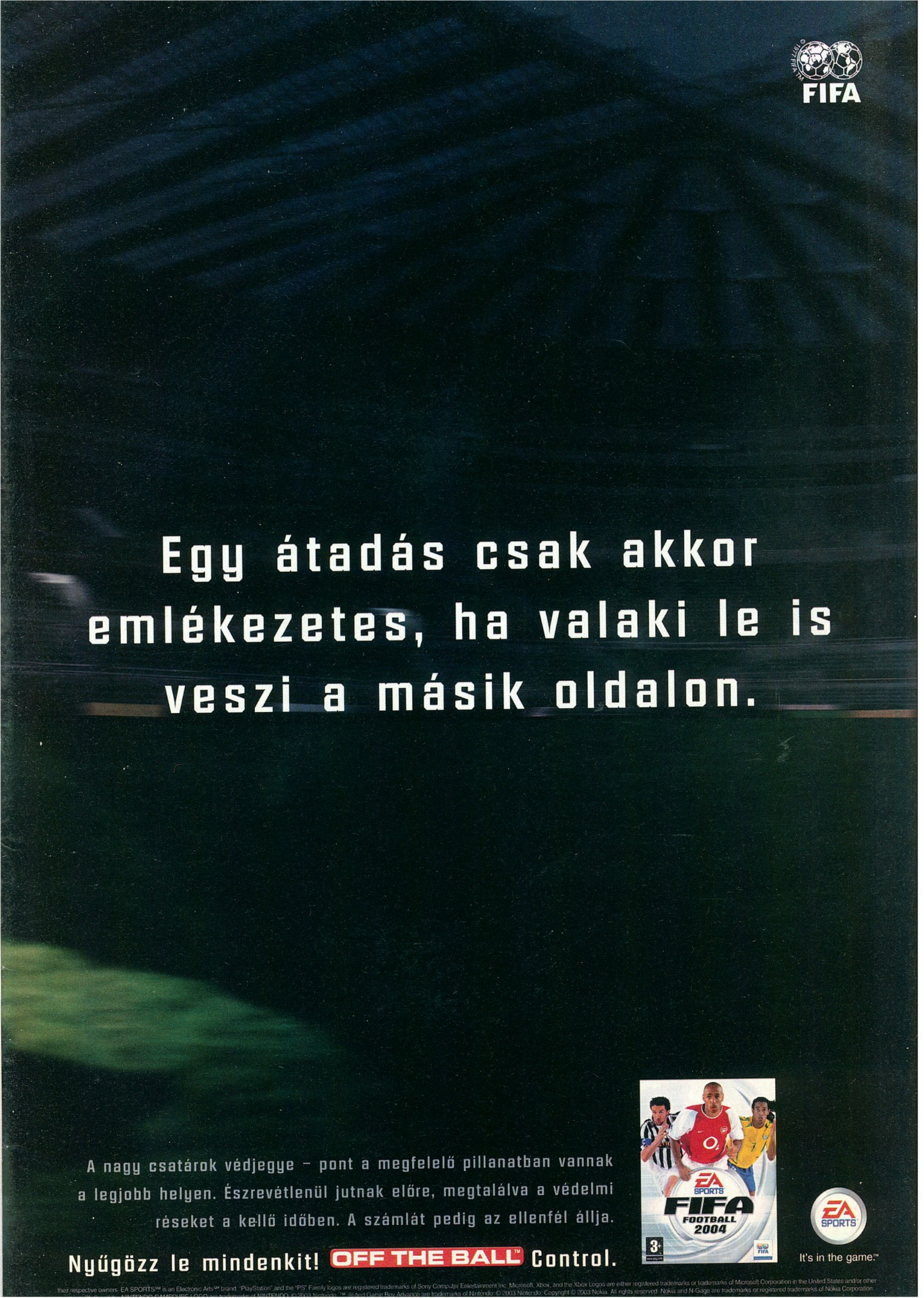


FULL EXTRÁS VERDA, SOK TARTOZÉKKAL ELADÓ!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND (PS2)

NOKIA N-GAGE - TESZTELTÜK • THE RETURN OF THE KING • FIFA 2004 • PRO EVOLUTION SOCCER 3 • BACKYARD WRESTLING • WRC 3
FIRE WARRIOR WH40K • MOH RISING SUN • TAK AND THE POWER OF JUJU • KILL.SWITCH • JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH • FF TACTICS ADVANCE

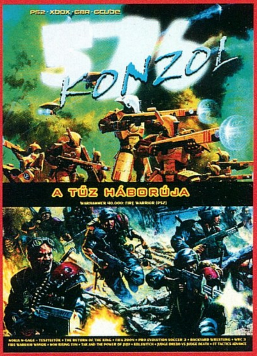



FIFA
Egy átadás csak akkor emlékezetes, ha valaki le is veszi a másik oldalon.
A nagy csatárok védjegye – pont a megfelelő pillanatban vannak a legjobb helyen. Észrevétlenül jutnak előre, megtalálva a védelmi réseket a kellő időben. A számlát pedig az ellenfél állja.
Nyűgözz le mindenkit! OFF THE BALL™ Control.
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
3+
It's in the game.™

TARTALOM



Én Dredd bírót akartam a címlapon látni, de leszavaztak, hogy „túl agresszív"...



...persze szívem szerint a WH40K is tökéletes címlaptéma lehetett volna...

AKTuális 66

2003 NOVEMBER – A TARTALMAS OLVASNIVALÓK HÓNAPJA

Csókolomcsókolom. (Nekem bejön Anettka, na… :) Úgy látszik – legalábbis nagyon úgy tűnik –, hogy az 576 Konzol olvasóközönsége – és nagyon remélem, ez azt jelenti, hogy a teljes magyar konzoljátékos réteg – egy komoly *minőségi változáson* ment/megy keresztül az utóbbi időben. Leveleitekből, e-mailjeitekből, telefonjaitokból egyértelműen az derül ki, hogy kezd halványulni a szemlélet, miszerint egy konzolos magazinban nem kell másnak lenni, mint minél több tesztnek. Egyre többen kéritek, igénylitek, hogy legyenek konzoltémába vágó, de nem kifejezetten játékokkal foglalkozó irományok, elgondolkodtató, ismeretterjesztő cikkek, és a tesztek is legyenek lehetőség szerint hosszabbak, olvasmányosabbak és *személyesebbek*. (Persze tisztában vagyok vele, hogy nem *mindenki* szereti a személyes hangvételű írásokat. Nekik annyit mondanék: *bocsánat, de mi ilyenek vagyunk*!) Novemberi számunkat tehát igyekeztünk ebben a szellemben elkészíteni.

Persze a cikkek hosszúságának oltárán – mivel oldalszámunk egyelőre változatlan ;) –> ez itt egy kacsintás, remélem egyértelmű! – sajnos elvérzik a mennyiség. Ebben a hónapban viszont nem lesz hiány olvasnivalóban: a magazin első részében rögtön egy hat oldalas, végletekig részletes Nokia **N-Gage** gépismertetővel kezdünk, amely elolvasása után biztos vagyok benne, hogy úgy fogtok tekinteni a vadiúj masinára, mint egy régi ismerősre. Retro rovatunk a sok „kisregény" miatt most kimaradt (decemberben pótoljuk, Stinger már hegeszti a konzoltörténelem egyik legpatinásabb alappilléréről, a NES-ről szóló cikkét), itt van ellenben Big Tokióból, aki a „**Big in Japan**" cikksorozat – szerintem – eddigi legfinomabb, leghumorosabb darabját hozta össze a 2003-as tokiói divatról. Folytatjuk a múlt hónapban indult, egyértelmű sikert aratott **Előétel** rovatunkat, melyet Grath a jelek szerint végérvényesen megnyert – mit megnyert, *kisajátított* – magának…

…és persze itt vannak a megszokott minőségű játéktesztek is. Egymásnak eresztettük a karácsonyi szezon két focis nagyágyúját, a **Fifa 2004**-et és a **PES3**-at. Röviden, de velősen elemeztük az elmúlt időszak szinte összes „vezetős" játékát, melyekben békés és nagyon nem békés helyszíneken száguldhattok, versenyezhettek, harcolhattok. Megtudhatjátok, jobb lett-e az új *Gyűrűk Ura* játék, a **Return of the King**, mint tavalyi Two Towers. Összességében szerintem mind a PS2, mind pedig az Xbox tulajok elégedettek lehetnek a novemberi terméssel! Tudom, tudom, most jön a felháborodott kérdés: *„De mi van a Gamecube-bal?"*… Hááát, nem sok van vele. Csak a szokásos. Nyolc **Leltár**ba való, más gépen már bemutatott stuffon kívül semmit sem sikerült szereznünk. :(Volt ígéret nagy címekre, Rogue Leaderre és Viewtiful Joe-ra is – egyik sem jött meg. Tudom, sovány vigasz, de decemberben bepótoljuk, ígérem!

Végül van itt valami *más* is – négy nagyobb lélegzetvételű írás azoknak, akik nem tudnak betelni a Konzol tesztjeivel és tesztelőinek stílusával. Négyszer négy oldal! Dae végre lerántja a leplet a mindenki által tűkön ülve várt új **Medal of Honor** programról. Grath rommá tuningolta kocsiját a – hírverések szerint – korszakalkotó **NFS: Underground**ban. Credo nekifutott a legendás **FF Tactics** GBA-s verziójának. Jómagam pedig arra vállalkoztam, hogy megismertesselek titeket a Warhammer 40K csodálatos világával a **Fire Warrior** játékon keresztül.

Mint mondtam korábban, áldozatokat is kellett hoznunk. Ki kellett hagyni egy csomó olyan nagy címet, amik már „tesztre kész" verzióban érkeztek meg szerkesztőségünkbe. Mondjuk nem olyan nagy a „veszteség" – decemberben újra jövünk, több játékteszttel, mint eddig bármikor!

Láttatok már a 22 oldalt? Várunk titeket a Gyűrűk Ura játékshow-n!

Martin

ISSN 1417-9296

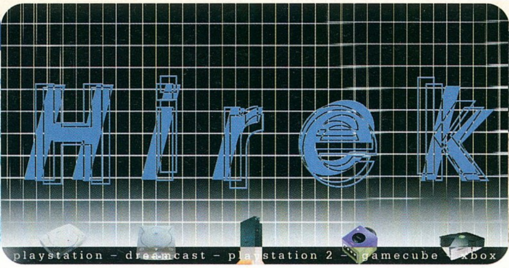
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Need for Speed Underground (PS2)







Nehéz dolga van így ősz vége felé a hírszerkesztőnek: az új bejelentések szempontjából roppant unalmas nyár és a két kora őszi játékkiállítás (az ECTS és a Tokyo Game Show) után a cégek nem serénykednek az új projektek kikürtölésével: mindenki az év végi játékaira koncentrál, a friss csemegéket meghagyják a következő év elejére. Ennek ellenére természetesen novemberben sem maradtok ropogós hírek nélkül – ellensúlyozandó az elmúlt két hónap Playstation 2-es fölényét (a TGS szinte kizárólag a PS2-ről szólt), most megpróbáltunk a másik két platform rajongótáborának (is) kedvében járni. Öveket becsatolni, indul a 2003-as év utolsó előtti hírrovata!

PLAGUE OF DARKNESS (XBOX)

A **Plague of Darkness** egyike volt azon fejlesztéseknek, amelyet a *Namco Hometek* az idei londoni ECTS-en, zárt ajtók mögött mutatott be először a szerencséseknek – a nagy titkolózás miatt a szeptemberi ECTS beszámolónkból kimaradt (úgy kell nekik, legközelebb majd nem bújnak el vele, akkor





írunk róla rögtön) – most pótoljuk a hiányosságot. A középkori Európában járunk, ahol Douran, a Rend Lovagja a világ elpusztítására képes démonnal és annak hasonlóan rosszban sántikáló seregével fogja felvenni a küzdelmet – az epikus küzdelem szüneteiben pedig a kontinens lakosságát tizedelő pestis forrása után nyomoz. A Plague of Darkness-t fejlesztő francia (egészen pontosan: lyoni illetőségű) *Widescreen Games* (idézzük őket) „soha nem látott, látványos középkori akciót" ígér – főhősünk a szokásos fegyvereken (kard, buzogány, számszeríj, dobótőr) kívül brutális varázslatokat is bevethet majd a démonhordák ellen. A földöntúli teremtmények likvidálása nem egyszerű feladat: Fődémon Uraság halott lelkekből táplálkozik, így meggyengítéséhez előbb azokat (mármint a lelkeket) is meg kell semmisítenünk. A játék nyolc fő helyszínt, ötvenöt kisebb lokációt és sok (alaposan kikérdezhető) NPC-t vonultat fel. A Plague of Darkness kizárólag Xbox-ra fog megjelenni, és jelenleg még nagyon kezdetleges állapotban leledzik – a premier legkorábbi időpontja 2004 nyara.

CHAMPIONS OF NORRATH (PS2)

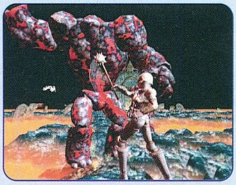
A **Champions of Norrath** hűen követi a tavalyi év egyik legsikeresebb akció-RPG-jének, a Bladurs Gate: Dark Allience-nek nyomdokait – még a játékot hajtó grafikus motor is azonos (oké, nem teljesen: a Norrath a BGDA



erősen felpiszkált engine-jét használja. A *Sony Online Entertainment* gyakorlatilag fogta a Baldur's Gate-ben egyszer már bevált hack 'n' slash formulát, és az AD&D-s Forgotten Realms helyett átértelmezte a saját maga által megal-



kotott univerzumra – a Norrath az Everquest világában (igen, a népszerű online szerepjátékról van szó) játszódik. A játékmenet maradt a régi: kaszt és fajválasztás, aztán bele a kalan-



dok és ellenfelek sűrűjébe, hogy karddal és mágiával csapjunk rendet az ellenünk áskálódók között. A játékot fejlesztő *Snowblind* néhány igen finom újítással fűszerezte meg a néha erősen monoton valósidejű csapkodást. A grafika például meglátásunk szerint egy kategóriával szebb, mint a Baldur's Gate esetében volt: itt is megkapjuk az ott nagyon jól működő (és roppant látványos) tűz- és vízeffekteket, de



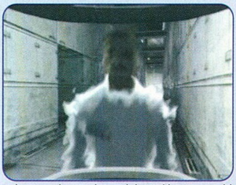
most nagyon mennyiségben és egy jobb minőségben. A terep is részletesebb lett, plusz sokkal több karakter mozog egyszerre a képernyőn – a Xenosaga után a Champions of Norrath lesz a második Playstation 2-es játék, ami dupla sűrűségű DVD-n jelenik meg a rajta található rengeteg adat (és animáció) miatt. A fejlesztő urak a karakterfejlődési rendszerhez és a multiplayerhez is hozzányúltak. Az előbbi némileg bonyolultabb lett (többféle pontot kapunk, és ezeket többféle karakterjellemző között oszthatjuk el – akik a BG hasonló rendszerét egyszerűnek és unalmasnak találták, pénzüknél lesznek a Norrath-szal), utóbbi pedig változatosabb – a Dark Alliance-ben csak ketten nyomulhattunk egyszerre, itt viszont már négyen vehetjük fel a harcot a dungeonök és katakombák mélyén lapuló szörnyetegek ellen. Érdekes lesz látni, ahogy a két hasonló grafikus motort használó játék (a másik a *Baldur's Gate: Dark Alliance 2*, ugyebár) összecsap ugyanabban a játékstílusban – a párbaj időpontja: 2004 eleje, a Norrath esetében kizárólag Playstation 2-es kiindulási ponttal.

NEBULA ECHO NIGHT (PLAYSTATION 2)

A *From Software* is felszáll a túlélő horrorok egyre népesebb és egyre gyorsabban robogó vonatára: a **Nebula Echo Night** azonban a



megszokott véres-belezős-akciózós rettenetek helyett inkább a csendes ijesztgetésre és a misztikus hangulatra koncentrál. A történet a közeljövőben játszódik: az űrturizmus már realitás, a játék főszereplője (Richard) bájos menyasszonya társaságában lófrál az űrben,

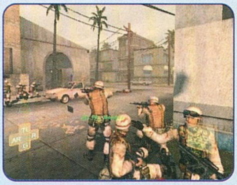


mikor is űrkompjuk meghibásodik, és a Hold felszínén kénytelenek kényszerleszállást végrehajtani. A roncsból egy kihalt bázisra menekülnek, ahol a várt segítség helyett nagyszámú kísértet fogadja őket... A Nebula nem akciójáték, a fejlesztők ígérete szerint nem mészárlással, hanem szürkeállományunk használatával kell majd megoldanunk a problémákat – ennek megfelelően a kísérteteket nem eliminálni kell, hanem teljesíteni az utolsó (?) kívánságukat. Ez a következőképpen történik: engednünk kell, hogy a szellem megszálljon minket – így szerzünk róla információkat – aztán ebben az állapotban nekiállni az adott feladat végrehajtásának. A dolog nem veszélytelen: a bennünk lakozó kísértet folyamatosan szívja majd az életerőnket, plusz fel kell készülnünk arra, hogy némelyik túlvilági teremtmény egyáltalán nem olyan barátságos és jó szándékú, mint amilyennek elsőre látszik (értsd: leszek gonosz szellemek, akik a maguk céljaira akarják felhasználni a testünket). A játszható karakterek számáról nem érkezett információ, tippünk szerint (a Resident Evil Zero-hoz hasonlóan) a két főszereplőt felváltva kell majd irányítanunk.

A játék PS2 exkluzív, és 2003 telén debütál majd, egyelőre csak Japánban, az angol nyelvű verzióra valamikor 2004 folyamán számíthatunk.

FULL SPECTRUM WARRIOR (XBOX)

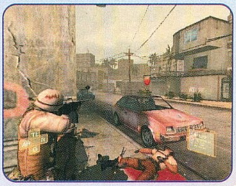
Az idei E3-at feldolgozó grandiózus beszámolónkban már tettünk egy rövid említést a Pandemic Studios által fejlesztett Full Spectum Warriorról – itt az idő, hogy visszatérjünk rá

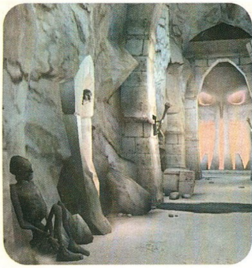


pár mondat erejéig, azóta ugyanis volt szerencsénk egy jó félórás prezentációt megtekinteni a játékból. A Full Spectrum Warrior taktikai lövölde ugyan, de nem a klasszikus értelemben



véve. A hangsúly a csapatirányításon van: embereinket nem közvetlenül, hanem osztagszinten irányítjuk. A játék realizmusa mind tartalmi, mint vizuális tekintetben megdöbbentő: a szétlőtt közel-kelti városrészeket akár a híradóban is mutogathatnák, olyan jól néznek ki. Nem véletlenül rendelt az amerikai hadsereg felturbózott, kiképzésre is alkalmas verziót a játékból. A Pandemic-nél egész egyszerűen mindenre odafigyeltek. A legjobb az egészben az iszonyatos komplexitást lehetővé tevő irányítás – az ember arra számítana, hogy egy ilyen játékot (ahol kismillió módon lehet fedezékbe vonulni, vagy társainkat fedezni) minimum három kontrollernek megfelelő gombot használ – nem így van. Az irányítás eset-érzé-











keny: ha kijelölünk egy szabad területet, akkor katonáink úgy fogják felvenni a pozícióikat, ahogy azt az akadémián tanítják: fedezéket keresnek, figyelnek arra, hogy nem kerüljenek egymás tűzvonalába, és felkészülnek az épületek ablakaiból leselkedő veszélyekre (értsd: orvlövészek) is. Példa a játék realitására: a lelőtt ellenfelektől el kell vennünk a fegyvereket (az elesett bajtársainktól is!), mert az utcai közelharc kézikönyve szerint veszélyes bármilyen éles lőfegyvert magunk mögött hagynunk – azokat ugyanis felvehetik az ellenséges erők, vagy akár mindent megpiszkáló civilek is. A Full Spectrum Warrior az eddig látottak alapján joggal pályázhat majd a taktikai akciójátékok trónjára – remegő kézzel várjuk a 2004 tavaszára ígért megjelenést.

FX RACING (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Az **FX Racing** az olasz *Milestone* legújabb gyermeke: a cég mögött olyan autós/motoros játékok állnak már, mint a híres Screamer-széria (még a kilencvenes évek közepéről), az EA által publikált Super Bikes, vagy a nem is olyan rég az Atari égisze alatt megjelent Xbox-os Racing Evoluzione. Az FX Racinggel a milánói srácok eltávolodnak a megszokott formulától: őrült autóversenyt kapunk, ahol a száguldás és az őrült manőverek végrehajtása pont olyan fontos, mint az utókra szerelt fegyverek (ízelítő: Earthquake, Fireball, Timeshot, Thief, Cyclone)



pontos és kíméletlen használata. Az FX Racingben tizennyolc pályán keresztül bizonyíthatjuk a rátermettségünket (ezek javarészt valós lokációk lesznek: Egyiptom sivatagjaiban, Erdély sziklás hegyein, vagy Tokió forgalmas utcáin nyomulhatunk), több mint harminc, egymástól teljesen eltérő menettulajdonságokkal rendelkező jármű segedelmével. A játék a multiplayer összecsapásokra lesz kihegyezve: egyszerre maximum négyen keseríthetjük meg egymás életét – az Xbox és Playstation 2 verziók esetében online is versenyezhetünk, míg Gamecube-



on négyjátékos split-screen üzemmód áll majd rendelkezésünkre. Milestone-ék nagyon büszkék a játékra: „Mi olaszok teljesen megbolondulunk, ha autóba ülünk – nézzétek csak meg, hogy miképp vezetnek az emberek Róma utcáin. Ezt az érzést akarjuk visszaadni a játékban – mi normál esetben persze nem használunk fegyvereket, de a játékosok ezt is kipróbálhatják!" – nyilatkozta vigyorogva Antonio Farina, a cég igazgatója.

Az FX Racing az összes jelenleg futó platformot becélozza, tervezett megjelenés: 2004 első negyedéve.

BUJINGAI (PLAYSTATION 2)

Úgy tűnik, a *Taito* megirigyelte a Devil May Cry széria sikerét, és szívesen bekapcsolná magát a démonvadász játékok népszerűsége által biztosított bőséges anyagi javak élvezetébe. A japán kiadó biztosra megy: a fejlesztési munkálatokkal a GunGrave-vel már bizonyított Red Entertainmentet bízták meg, a főszereplőt pedig egyenesen a japán zenei slágerlisták élé-



ről szerezték be – a fiatalember neve Gackt, foglalkozását tekintve népszerű J-pop csillag. Gackt barátunk nem csak a hangját adta Lau Wang Raunak (a szép hosszú név a játék főhősét takarja), hanem a mozgáskultúráját is – a hős által véghezvitt összes mozdulatot róla motion-capture-ölték. Mozgás pedig lesz bőven: Rau az apokaliptikus jövőben lát neki a démonirtásnak, egyszerre két kardot, és rengeteg speciális támadást használva. A fejlesztők rendkívül nagy hangsúlyt fektettek a minél pör-



gősebb harcrendszer kidolgozására: Rao nem csak a földön tud harcolni, hanem a levegőben is (ugrik, szaltózik, párkányokat elkapva löki feljebb magát, sőt, korlátozott ideig még repülni is képes). A kombók látványos kivitelezésének elengedhetetlen feltétele lesz a minket védő pajzs kifejlesztése: ha ez maximum van, akkor korlátozott ideig minden támadás lepattan rólunk – így tudunk jó sok vágást-szúrást problémamentesen csokorba fűzni. A **BuJinGai** (klassz cím, nem tudjuk ugyan mit jelent, de magyarra átferdítve nagyon vicces dolgokat alkottunk belőle – fiatalkorú olvasóinkra való tekintettel ezeket most nem fogjuk megosztani a Nagyérdeművel) idén karácsonykor debütál Playstation 2-őn, egyelőre csak Japánban – az európai/amerikai megjelenési időpontot egyelőre sűrű homály fedi.

WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC (XBOX)

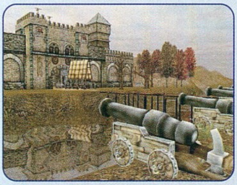
Az *Enlight* ismeretlen területre téved a **Wars and Warriors: Joan of Arc**-kal: a játékban Szent Johannát irányítjuk majd a százéves



háború (1339 – 1453, és ezzel letudtuk az e havi Konzol tanító-nevelő szekciójót is – most már nyugodtan foghatjátok rá a magazin böngészésére, hogy tulajdonképpen történelmet tanultok :-) vérzivatarában, csatákon, győzelme-



ken és árulásokon keresztül (kíváncsian várjuk, hogy a játékban is máglyán végzi e a hölgyemény – nem az a kifejezetten könnyes-hepiendes sztori, ugye). A hír elején azért emlegettük az ismeretlen terültet, mert egyszezt az Enlight eddig nem kifejezetten jeleskedett a konzolos játékok terén (pécére több valósidejű stratégiát is fejlesztettek, többek között a bizonyára sokak által ismert Seven Kingdoms-szériát) másrészt pedig a harcos kedvű francia mennyecske kalandjait feldolgozó játék több ponton is meglepő (mi több: kísérteties) hasonlóságot mutat a *Koei* nagyszerű Dynasty Warriors sorozatával: csipetnyi RPG beütés, csipetnyi kalandelem, és hatalmas csaták, melyekben

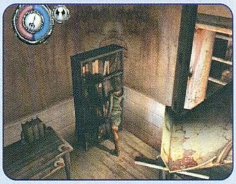


személyesen is részt vehetünk. Grafikailag nagyon rendben van a Wars and Warriors – kíváncsian várjuk a 2004 tavaszán esedékes, az Xbox-szekértábort becélzó megjelenést.

RESONANCE (XBOX)

A *Neocell Factory* rendhagyó történelmi kort választott a **Resonance** helyszínéül: semmi futurisztikus borzongás vagy jelenkori rettegés, az események a késő középkorban játszódnak. Az Inkvizíció fénykorát éli, a boszorkányok karrierje előbb-utóbb a máglyán végződik – a játék főhősnőjének, a speciális képességekkel (ezekből lesz vagy tizenöt) felruházott Faye Wynternek is van tehát félnivalója bőven (gyengébbek kedvéért: a kisasszony is boszorkány, igaz, a szebbik fajtából). A játék stílusát tekintve survival-horror / szerepjáték hibrid, third person perspektívából elmeséve – a Resi-





dent Evilekkel ellentétben a Resonance nem fix kamerát használ, a korrektül megvalósított háromdimenziós környezetet az NDL-től licencelt Gamebryo motor biztosítja. A varázsolgatáson kívül az ígértetek szerint közelharci fegyverek széles arzenálját is alkalmazhatjuk, és a fő sztorivonalon kívül számos mellékküldetésbe keveredhetünk. A Resonance a dolgok jelenlegi állása szerint Xbox exkluzív anyag lesz – a megjelenésére azonban sajna még jó sokat kell várni (ez 2004 év végén lesz esedékes).

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE VERSION (PLAYSTATION 2)

A múlt hónapban már szóltunk a **Gran Turismo 4 Prologue Version**-ről: a jövő év elejére halasztott Gran Turismo 4 demonstrációs verziójáról van szó, ugye. Sokáig vacilláltunk, hogy szerepeljen e a novemberi hírrovatban, aztán végül mégis beválogattuk. Egyrészt



új dolgok derültek ki róla (lásd lentebb), másrészt pedig szép képeket sikerült szereznünk – ezektől pedig a világ minden kincséért sem fosztanánk meg a Nyájas Olvasót... :-)

Jöjjenek az újdonságok: a Sony végre részleteket is közölt a múlt hónapban bejelentett













Gran Turismo 4 demo verziójáról. A játék kemény 2980 yenbe [ez nagyjából 27 dollár, azaz napi árfolyamon számolva 5887 forint – szép kis összeg egy demoért] fog fájni, és előreláthatóan december negyedikén jelenik meg. A következő játékmódok lesznek játszhatók: normál verseny (öt pályán: New York, egy olasz kisváros, Grand Canyon, Tsukuba Circuit és a Fuji versenypálya), néhány bajnokság, egy jogsi-kurzus, és a Time Attack. Lesz multiplayer is, de a Prologue Version (a teljes játékkal ellentétben) még nem tartalmaz online támogatást. A Logicool GT4-es kormánya, a GT Force Pro a demo verzióval egy időben kerül piacra – és természetesen teljes mértében támogatni fogja azt (is). Rossz hír, hogy mindez csak és kizárólag Japánra vonatkozik, a Sony nem tervezi a Prologue Version európai/amerikai megjelentetését (mindegy, csak azért is szerzünk belőle egy példányt, ha kijön :-) **(Dobja magát! Látod, meglett a Motion Gravure is. Martin :)**

LIFELINE (PLAYSTATION 2)

A **Lifeline** nem új játék: Japánban már egy jó éve megjelent – ott *Operator's Side* címen futott. „Mi tartott eddig?" – kérdezheti a Nyájas Olvasó, joggal. Nos, a Lifeline tipikusan az a

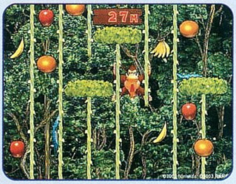


játék, amit rendkívül hosszadalmas angolra konvertálni, ugyanis a megszokott Dual Shock helyett a PS2-höz kapható (fejhallgatót és mikrofont tartalmazó) headsettet használja beviteli eszközként. A fejlesztő-kiadó Konami szerint a Lifeline a világ első „teljes hangfelismeréssel kontrollált" játéka – az irányítóhoz nem kell hozzányúlnunk, az általunk szóban kiadott parancsokkal vezérelhetjük a főhős csajszit. A leányzót egyébként Rio-nak hívják, és egy, a Föld körül keringő űrállomás-hotelt ért katasztrófa (egy hatalmas robbanást rázta meg az űrbázist, és minden tropára ment) kevés túlélőinek egyike. Mi a kommunikációs központba ragadt operátor szerepét töltjük be, aki (más lehetősége nem lévén) rádión keresztül irányítja az űrhotel távolabbi pontjain császkáló ifjú hölgyeményt. A játék több mint 1000 szót és 5000 frázist képest felismerni – erre szükségünk is lesz, mert egyetlen fegyverünk a hangunk. Hogy jobban el tudjátok képzelni: ha ráüvöltünk Riora, hogy „lőj", akkor lőni fog, ha pedig felszólítjuk arra, hogy „ugorj félre és lőj, akkor azt fogja csinálni. Érdekes koncepció, várjuk szeretettel a 2004 februárjában esedékes európai megjelenést.



DONKEY KONGA (GAMECUBE)

Végre részletekkel szolgálhatunk a régóta pletykált Gamecube-exkluzív Donkey Kong játékról: a Rare távozása után a Nintendo a Namco-nak passzolta át a licencet, akik egy huszáros fordulattal nem az eddig megszokott platformjátékot gyártották le, hanem egy vérbeli zenélős-dobolós anyagot kreáltak belőle – sokak legnagyobb csalódására. (Látnotok kellett volna az nagyobb nintendós fórumokat a neten a bejelentés után: Namco-ék és Nintendóék felmenői valószínűleg erősen és sokszor csuklottak, annyit szidták őket). A **Donkey Konga** egyébként leginkább a Namco egy korábbi ritmusos-dobolós játékára, a *Taiko no Tatsujin*-ra fog emlékeztetni, 32 zeneszámot tartalmaz majd (mindenféle stílusból: latin,



pop, dance, klasszikus, és J-pop muzsikákra számíthatunk), és egyszerre négyen tudunk (egymással versenyezve) nyomulni vele. A játékhoz mellékelt dob-kontroller 20cm x 30cm-es paraméterekkel rendelkezik (azaz nem túl nagy) – kíváncsian várjuk, hogy ez mennyivel dobja meg az árat. A mázlista japánok decem-



ber elején kezdhetik meg a dobkoncertet, nekünk 2004 közepéig kell várnunk rá. (Addig nagyokat gyakorlunk a Samba de Amigo-val: igaz, az rumbatök, de ott is a ritmusérzék a lényeg – és így végre leporolhatjuk a jó öreg Dreamcastot is.)

THE SIMS BUSTIN' OUT (GBA)

A zsebkonzolok piaca sem marad érintetlenül a változatlanul dúló Sims-mánia által. A Maxis



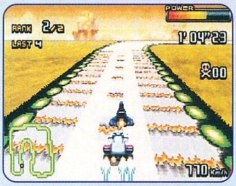
és a *Griptonite Games* közös játéka, a **The Sims Bustin' Out** idén év végén érik be: a Gameboy Advence-os inkarnáció 150 megvásárolható tárgyat, harminc változatos karaktert és húsz darab szcenáriót prezentál majd a játékosoknak. Vehetünk autót, motort és mindenféle apróságot a simseinknek, elküldhetjük őket konditerembe, szervezhetünk nekik randit, felépíthetjük és berendezhetjük a saját házukat – egyszóval megtehetünk mindent, amit egy tisztességes Sims játéktól eddig elvárhattunk. A handheld port egyik legizgalmasabb opciója-



nak a Nintendo által mostanság nagyon favorizált connectivity ígérkezik – vagyis a GBA-s változat összekapcsolható lesz a tévé alatt lapuló Gamecube-bal. A két konzol összebogozása sok izgalmas dolog eredményez: titkos pályákhoz és eddig soha nem látott tárgyakhoz juthatunk (vica versa), továbbá a gondosan feltápolt karakterek (kedvencünk a pályája csúcsán álló arrogáns politikus – őket a valóságban is szívesen átmozgatnánk valahova :-) is csereberélhetőek lesznek a két verzió között. Megjelenés decemberben, a „nagygépes" változatokkal párhuzamosan.

F-ZERO: FALCON LEGEND (GBA)

Az F-Zero annak idején még a Gameboy Advance nyitó-címei között szerepelt (és gyakorlatilag az eredeti SNES verzió egy az egyben áti-



rata volt – sokak csalódására). A *Nintendo* most elérkezettnek látta az időt arra, hogy a mostanság megjelent Gamecube-os F-Zero epizód mellett (*F-Zero GX*, ugye), a népszerű zsebkonzolon is folytassa a szériát. A hordozható változat az **F-Zero: Falcon Legend** (japánul értő / tanuló olvasóinknak: *F-Zero: Falcon Densetsu*) november huszonnyolcadikán támadja



be a japán boltok polcait. Az újítások listája: teljesen új pályák (azért lesz néhány régi is, állítólag az összes klasszikus kedvenc tiszteletét teszi majd), sok új karakter (ezek a japán televíziókban mostanság futó F-Zero anime szériából származna), néhány régi szereplő (Captain Falcon a Blue Falcon csapatból, vagy Jody Sumner a White Cat kódnevű társaságból) és az elődnél is hosszabb Grand Prix módusz (itt természetesen megmaradt a jó öreg „pontokat kapok a megnyert versenyekért, és azon fejlesztem a járművemet" lehetőség is). A sajtóközleményben nem esik szó a Cube és GBA verziók összeköthetőségéről, pedig ennek most kivételesen nagyon tudnánk örülni (meg persze annak is, ha Európában nem kéne még minimum fél évet várni a megjelenésére).

MAZSOLÁZÓ

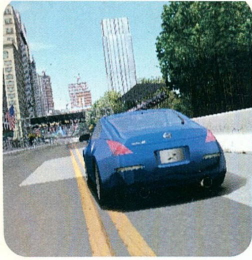
PHANTOM HELYZETJELENTÉS

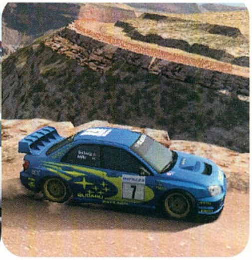
Tovább folytatódik mindenki kedvenc **Phantom** konzoljának lassan a dél-amerikai szappanoperákat is megszégyenítő története – egy október végén tartott játékfejlesztői konferencián végre a maga fizikai valójában is látni lehe-



tett a masinát, sőt, a project mögött álló urak még kérdésekre is válaszoltak A gép kint volt ugyan a színpadon, de nem működött, sőt a jelenlévők szerint látható kontrollerport sem volt rajta (!). A Phantom böszme nagy szerkezet, kábé akkora, mint egy átlagos PC ház, az oldalára fektetve. A Infinium Labs további részleteket árult el a Phantom belsejében található alkatrészekről: 1.8 Ghz-es P4 proci, 256 mega RAM (egy gigáig bővíthető), 80 gigás „storage device" (valószínűleg egy merevlemez), Nvidia NV36-os videokártya, standard ATX-es alaplap – azaz egy komplett, manapság már igencsak középkategóriásnak számító PC. A korábbi állításokkal ellentétben vezetékes kontroller jár majd a géphez, a wireless irányító egy upgrade csomag rész lesz. A Phantomot NEM lehet majd üzletekben megvásárolni. Online rendelés vagy előrendelés áll rendelkezésünkre – néhány bolt árulni fogja ugyan (állítólag) a gépet, de onnan nem lehet őket hazavinni – a vásárlók postai úton kapják meg a csomagot.

A várható játékokról semmi konkrétumot nem közöltek. Az Infinium Labs szerint jelenleg több



mint 1000 (!) játék készül a Phantomra, és további 4000 (!) cím van tervbe véve – egytől egyig korábbi PC-s játékok portjai. Konzolos átiratokat nem terveznek, mint ahogy azt sem nevezték meg, hogy milyen kiadókkal / fejlesztőkkel kötöttek eddig megállapodást. (Oké, egy „konkrétumot" mondtak: az EA-vel nem sikerült megállapodniuk.) A havi előfizetési díj (10 dolcsi) leszurkolása után annyi játékot tölthetünk le az Infinium szerveréről, amennyi csak jól esik. A gép állítólag „kalózbiztos", olyannyira, hogy házilag még kinyitni sem lehet. Ez felveti a beígért fejleszthetőség kérdést: az upgrade-hez vissza kell majd juttatnunk a masinát a gyártónak, ott elvégzik a munkát, és visszaküldik a gépet a vásárlónak.

A fejlesztők állítása szerint a gép jelenleg „béta állapotú" (összesen öt darab ilyen masinával rendelkeznek!), és még arra sincs felkészítve, hogy egy boot-képernyőt bemutassanak rajta. Ennek ellenére hamarosan meg akarják kezdeni a tesztelés végső szakaszát – a premiert jövő áprilisra teszik. (Ha Martin apu jó lesz hozzám, akkor valahol a hír környékén láthatjátok a Phantomot - állítólag – működés közben ábrázoló első képet) **(Itt vazzeg egy páran annyit fognak ülni, mint a Buddha-szobor – a műanyag lakat rájuk fog rohadni. Vagy egyszerűen csak bottal ütik majd a szélhámosok nyomát... Martin)**

BEZÁRT A LOST TOYS

Jöjjön a hónap rossz híre: az angol **Lost Toys** fejlesztőstúdió bezárta kapuit. Az LT alig pár évig működött (a kilencvenes évek végén alakultak ex Bullfrog és Electronic Arts alkalmazottakból), és eddig két (multiplatform) játékot adtak ki a kezeik közül: a MoH-ot (PC) és a Battle Engine Aquailát (Playstation 2, Xbox, PC). A fejlesztőgárdának volt egy futó projektje is, a **Stunt Car Racer Pro** – ennek munkálataiban egyébként a legendás Geoff Crammond (a Grand Prix-széria apukája) is részt vett. A cég vezetése jelenleg a romok eltakarításával van elfoglalva, azaz megpróbálják értékesíteni a még birtokukban lévő (szellemi) tulajdont. Az angol fejlesztőkre nagyon rájár a rúd az utóbbi időben, a Lost Toys az ötödik (!) brit csapat egy hónapon belül, akik kénytelenek beszűntetni a működésüket.

JOGI ESETEK NUMERO #1: CRAIS VS. ACTIVISION

Az amerikai krimi író, *Robert Crais* az *Activisiont* perli: Crais szerint a játékkiadó november negyedikén debütáló **True Crime**-ja egy az egyben koppintás – a játék főhőse, Nick Kang állítólag kísértetiesen emlékeztet a Crais több regényében (*L.A. Requiem, The Last Detective*) feltűnő ex-zsarura, Elvis Cole-ra. Az író bácsi egy Los Angeles-i bíróságon már be is nyújtotta keresetét, melyben a True Crime megjelenésének megakadályozásáért folyamodik – a szokásos csinos kártérítési összegen kívül persze. Az Activision eddig nem kommentálta az esetet. A jövőbe mi sem látunk (október legvégén írjuk a fenti sorokat): ha a True Crime megjelent november negyedikén, akkor minden rendben, ha nem, akkor Crais győzött. Véleményünk: az ilyen perek nagyon ritkán járnak sikerrel…

JOGI ESETEK NUMERO #2: HAMEL CSALÁD VS. TAKE TWO

Az e havi kettes számú perlekedés mögött ennél sokkal szomorúbb esemény áll. Történt ugyanis, hogy a 14, valamint 16 éves William és Joshua Buckner úgy döntöttek, hogy a Grand Theft Auto-ban látottakat a gyakorlatban is kivitelezik – azaz lövöldöznek egy jót. A testvérpár a közeli autópályát nézte céllövöldének: számos lövést adtak le az otthonról elcsórt vadászpuskával az ott áthaladó autókra. A tragédia akkor következett be, amikor találat érte a 45 éves Aaron Hamel gépkocsiját is, végzetes sérülést okozva az ápolónőnek. A szintén a kocsiban tartózkodó 19 éves Kimberly Bede testén 9 sebet ejtettek a sörétek, ám ő könnyebb sérülésekkel megúszta a két ostoba amerikai gyerkőc ártatlan mókának szánt szórakozását. A bíróság természetesen bűnösnek találta a testvérpárt, ám fiatalkoruk miatt csak néhány év múlva lesznek büntethetőek. A gyászoló Hamel család pert indított a GTA szériát kiadó / forgalmazó *Take Two Interactive* ellen – természetesen nagy köteg ropogós dollárt követelnek kártérítésként. A család ügyvédje, Jack Thompson a nyitóbeszédben arra is rámutatott, hogy a fiatalok által gyakorlatilag szabadon megvásárolható, eredetileg felnőtteknek szánt játékok mekkora problémát jelenthetnek a későbbiekben – szigorúbb szabályozásra, illetve a meglévő szabályok kemény betartatására lenne szükség. **(Ameeeerikaaaaa... Martin)**

XBOX 2 CPU AZ IBM-TŐL?

Pletyka: a Neten keringő szóbeszéd szerint az IBM fogja gyártani az Xbox 2 lelkéül szolgáló központi processzort. *Tény*: a Microsoft már megállapodott az IBM-el néhány kisebb alkatrész gyártásáról, de a központ mag gyártására mindenki az első Xbox-ba is CPU-t szállító Intelt tartotta a legesélyesebbnek.

A dolog azért meglepő, mert az IBM komoly szerepet vállal a Sony, valamint Toshiba részvételével folyó Cell processzor fejlesztésében (ez pedig a PS3 gyomrában dorombol majd, ugye), ráadásul a következő generációs GameCube CPU-ját is ő szállítja majd. A kérdés az, hogy képes lesz e ennyi területre koncentrálni az amerikai informatikai óriás? Úgy tűnik, IBM-ék az ATi példáját követik: a kanadai grafikus chipgyártó is hasonlóan nagy fába vágta a fejszéjét, hiszen ők a grafikus megjelenítők terén művelik ugyanezt: mind az Xbox 2, mind pedig a GameCube 2 grafikai alrendszere az ő gyártósorairól fog lekerülni. A hírt egyelőre tessék a maga helyén kezelni: sem az IBM, sem a Microsoft nem erősítette meg a dolgot.

FATAL FRAME MOZIFILM

Az utóbbi idők egyik legborzongatóbb játéka, a **Fatal Frame** sem kerülheti el a sorsát: nagyköltségvetésű mozifilm készül belőle. A projectet Spielberg apó cége, a Dreamworks karolta fel, és John Rogers (The Core, Catwoman) személyében már a film producerét is megtalálták. Rogers hű kíván maradni az eredeti játékhoz – ezért például a történéseket nem helyezik át az Államokba, marad a Japán szcenárió. A lelkes producer „különlegesen misztikus filmet" ígér, mely „jelentősen eltér majd" a műfajban megszokott próbálkozásoktól. A premier időpontja bizonytalan, jelenleg a forgatókönyv véglegesítése folyik, ezzel párhuzamosan rendezőt/szereplőket keresnek a Fatal Frame mozis verziójához.



VESZTESÉGES FÉLÉVET ZÁR A NINTENDO

Úgy tűnik, bekövetkezett az, amire 1962 óta nem volt példa a *Nintendo* történetében: a cég veszteséggel zárja az üzleti év első felét. A korábban még 15 milliárd yenes nyereséget prognosztizáló Nintendo most 3 milliárd yenes (azaz nagyjából 27 millió dolláros) veszteséggel számol az áprilistól-szeptemberig terjedő időszakban (tavaly ilyenkor 16.6 milliárd yen profitot termeltek). A visszaesés oka az, hogy a japán játékgyártó 5 milliárd dollár értékű eszköze után 40 milliárd yen egyszeri leírására kényszerül, plusz a Gamecube iránt a vártnál jóval gyengébb kereslet mutatkozott az év első felében.

Talán éppen ez indikálta a múlt a hónapban eszközölt amerikai Gamecube árcsökkentést, melynek rögtön meg is lett a hatása: a 99 dolláros Kockát úgy viszik az Államokban, mint a cukrot – a Nintendo alig néhány hét leforgása alatt megduplázta a piaci részesedését (19 százalékról 37 százalékra), így szerezve vissza az idén év elején elvesztett kettes számú amerikai piaci pozíciót a Microsoft Xbox-ától – az első természetesen még mindig a Playstation 2.

KONZOLOK PLÜSSBŐL

Az egyszer rendben van, ha az ember az egész napját kedvenc konzolmasinájának társaságában tölti (illetve: néha azért tessék felállni, sétálni egy kicsit, beszélgetni a családdal, enni, inni, aludni – ellenkező esetben elég hamar az elmegyógyintézet barátságtalan falai között találja magát az ember :-), de mi van akkor, ha álmunkban sem kívánunk elszakadni a kis kedvencünktől? Első megoldás: cipeljük magunkkal a gépet az ágyba (a Cube-tulajoknál még oké, a termetes Xbox esetében viszont már adódhatnak problémák :-), vagy (kettes számú megoldás) gyártsunk magunknak olyan konzol formájú plüsspárnákat, mint azt a *Zumi* kódnevű gamer-hölgyemény tette. A plüsskonzolokat bemutató honlapot a http://nfg.2y.net



/zumi/ webcímen találjátok – megvásárolni sajna nem lehet őket, kénytelen leszünk anyukánál/nagymamánál/barátnőnél próbálkozni (nekünk is kell egy ilyen!)

ELKELT A VIVENDI UNIVERSAL

Hosszú hónapok után a múlt hónap utolsó napjaiban véget ért a Vivendi Universal Entertainment kálváriája, ugyanis a jövőben a Vivendi interaktív részlege a General Electric tulajdonát képező NBC kábeltelevíziós társasággal fog fuzionálni. A frissen megalakult NBC Universal 80%-át a General Electric birtokolja majd, míg 20% jut Vivendi Universal Entertainment részvényeseinek tulajdonába. Az előző félévben 52 millió eurós veszteséget felhalmozó Vivendit tulajdonképpen megmentette a tranzakció, hiszen az NBC Universal megszilárdíthatja a francia cég észak-amerikai befektetéseit, nem beszélve az esetleges jövőbeli profitról. A VUE részvényesei sem járnak rosszul, mivel 3,8 milliárd dolláros kárpótlásban részesülnek, az anyacég pedig 3,3 milliárd dollárt tehet zsebre, nem beszélve azon opciós jogáról, mely lehetővé teszi, hogy 2006-ban pénzre váltsa az új vállalat tulajdoni részét. Emellett az NBC Universal 15 fős igazgatói tanácsába 3 fővel képviseltetheti magát a VUE. Az igen jelentős tranzakció várhatóan 2004 első félévében érhet révbe.

SONY BÁNAT, MICROSOFT ÖRÖM

Október végén két nagyon ellentétes tartalmú pénzügyi jelentés futott be a játékipar két, jelenleg is egymást csapdosó óriásától (a sors fintora: *ugyanazon a napon* jött ki mindkettő). A **Sony** 25 százalékos profitcsökkenést mutatott fel az elmúlt negyedévben – a játékdivízió nyeresége ezen belül 37 százalékkal csökkent. Elemzők szerint a visszaesés legfőbb oka az, hogy a PS2 ára még mindig viszonylag magas – az E3-on mindenki jelentős árcsökkentésre számított, ez azonban nem következett be. A Sony egyébként éppen most készül megerősíteni a játékrészlegét: a következő generációs játékkonzoljuk minél probléma mentesebb fejlesztése/piacra dobása érdekében a korábbit 50 százalékkal meghaladó dollár/yen köteget pumpálnak bele a divízióba. A vártál rosszabb eredmények hatására a Sony masszív leépítéseket tervez az elkövetkezendő három évben, minek eredményeképpen 20.000 alkalmazottat bocsátanak majd el, ami a cég teljes munkaerejének 13 százalékát jelenti.

A **Microsoft** viszont örül: az ő játékrészlegük határozottan felfutóban van az utóbbi időben – az Xbox-ért felelős divízió 20 százalékos bevétel növekedést produkált. Mielőtt bárki is helytelen következtetéseket vonna le: a Sony a financiális hegy tetejéről esett vissza, Gates apóék pedig ugyanezen hegy alsó traktusából indultak meg felfelé – a japán cég továbbra is behozhatatlannak (legalább is: a jelenlegi generációban behozhatatlannak) látszó előnnyel rendelkezik.

PLAYSTATION PORTABLE: ÍGY NÉZ KI A SONY HANDHELDJE

Huh, ez szoros volt: lapzárta előtt pár perccel (komolyan!) futott be az első hivatalos koncepció-render (azaz: ez még nem a konkrét gép, csak egy „rajzolt" kép arról, hogy miképp fog kinézni) a Sony jövő ősszel megjelenő zsebkonzoljáról, a PSP-ről (Playstation Portable). A gép teljes körű bemutatójára a 2004-es E3-on kerül majd sor, míg az első játékokat a jövő évi TGS-en vizsgálhatjuk majd be. Iszonyatosan dögös a PSP külseje, már most beleszerettünk…

Liquid



N-GAGE NOKIA

A MOBILJÁTÉKOK ÚJ KORSZAKA

Elképesztő, hogy milyen gyorsan telik az idő! Tegnap még előzetes bemutatót írtam a Nokia mobiltelefon-handheld hibridjéről, kint szépen sütött a nap, a fák tavaszi pompájukban virágoztak – ma itt fekszik mellettem a kis készülék, kimerítő tesztet készülök róla összehozni, az ablakon túl vigasztalanul esik az eső, a fák pedig már régen lehullatták a koronájukat. Huh, ennyi elég is poétikus borongásból, meg az időjárás jelentésből – ez utóbbit meghagyom Aigner Szilárd bácsinak, a magam részéről inkább maradok az **N-Gage**-nél. A következő oldalon a Nokia első hordozható játékgépének kegyetlen és részletes kivesézése következik!

TARTALOMHOZ A FORMA

A tesztpéldányként hozzám vándorolt N-Gage masinával való első találkozásom azért nem volt furcsa, mert tulajdonképpen nem is ez volt az első találkozásunk... :-) Az idei ECTS-en már volt szerencsém látni és kipróbálni a kis kütyüt, igaz, akkor kényelmetlen rögzítő karok közé szorítva, a szokásos „csirkekeltető" lámpák alatt. Most, szabadon forgatva jóval könnyebbnek és kezelhetőbbnek tűnt a szerkezet. Az N-Gage nem sokkal nagyobb, mint a pár hónapja forgalomba került Nokia 3300 – tudjátok, az MP3 lejátszásra kihegyezett telefon, ahol a tévéreklámban a kócos színpadi kisegítő srác rocksztárnak képzeli magát, és fejest ugrik a talajba (az odaálmodott őrjöngő tömeg helyett).

A gép külső dizájnja elsőrangú, Nokiáék mindig is tudták, hogy miképp kell kinéznie egy modern (legyünk trendibbek: cool) hordozható elektronikus kütyünek. Az N-Gage-en nem találsz szögletes formát, minden kerek, domború, szépen belesimul a kezedbe, olyan, mintha egy formás női...huh, öncenzúra, remélem értitek, hogy mire gondolok. Nézzük a konkrét fizikai paramétereket. Az N-Gage lapjára állítva majdnem hét centi magas (69.7 mm), tizennégy centi széles (pontosan: 133.7 mm), és valamivel több, mint két centi vastag (20.2 mm – ez csak egy sóhajtásnyival több, mint egy átlagos, mostanság megjelent, digitális kamerával fel nem turbózott Nokia). Súlya nagyjából 14 dekagramm (egészen pontosan: 13.7 – lemértük a patikamérlegen :-), ami ugyan egy kategóriával több, mint amit a kisebb Nokia mobiltelcsiktől megszokhattunk, de ez az N-Gage egyáltalán nem kicsi, a méretéhez képest (szerény meglátásom szerint) kifejezetten könnyű darabnak számít. Hordozhatóság szempontjából is jól teljesít a szerkentyű: ha nagyon akarjuk, akkor akár a farmerzsebbe is belegyömöszölhetjük (én ezt inkább kihagytam – egyrészt vigyáztam a tesztpéldányra, másrészt meg vannak kényelmesebb helyek is erre), de igazán a zakó vagy kabátzsebben, illetve a strapabíróbb ingzsebekben érzi igazán jól magát. Szégyen és gyalázat, de egy hónap alatt nem találtam meg, hogy miképp lehetne rávariálni a nyakbaakasztót – ami egyrészről kár (nagyszerű N-Gage-es nyakbavalókat mentettünk haza az ECTS-ről – aki nyert belőlük az 576 Online nyereményjátékban, azt tudja miről beszélek), másrészről meg egyáltalán nem baj (nem szokásom nyakba akasztani a telefont, az ilyesmihez már kissé öreg vagyok). A méreteknél és a súlynál maradva: az N-Gage határozottan könnyebb, mint az eredeti GBA (vagy akár a GBA SP), így aki azokat nem találta problémásnak ebből a szempontból, annak a Nokia handheldjével sem lesz ilyen jellegű problémája.

Hoppá, sikerült végre leírni a lényeget: Nokia *handheld*. Neveztük korábban szegény N-Gage-et mindennek (leginkább „játékos mobiltelefonnak", meg „mobil-handheld hibridnek") de az igazság az, hogy a tesztünk tárgya elsősorban zsebkonzol, és csak másodsorban telefon (meg még sok minden más – erről majd később). Az N-Gage-et játékra tervezték: a bal oldali (nyolcirányú!) digitális pad remekül kezelhető egy ujjal, a jobb oldali „számos" gombsoron pedig két gomb (az ötös és a hetes) ki van domborítva, így bármikor könnyen megtalálja az ujjunk – hiába van mellette még tíz másik. A billentyűzet MINDEN gombja használható egyébként játékra, van olyan program, ami csak kettőt használ (mint például a Pandemonium), de van olyan is (példa: Tomb Raider) ami ennek a többszörösét. A sok gombot használó játékoknál természetesen időbe telik, amíg hozzászoktatjuk magunkat a kiosztáshoz, lesz, amikor félrenyúlunk az elején – ez a komplexitás ára, kérem szépen. Flippergombok ugyan nincsenek, de ha jobban belegondol' az ember, akkor nem is nagyon hiányoznak: egyrészt durván bezavarnának az egyéb funkcióknak (elsősorban a telefonálásnak), másrészt pedig ott van még vagy húsz másik gomb, ezek is könnyen elérhetők – van, ami helyettesítse az így kieső funkciót. A handheldeknél egyébként is mindig a flippergombok jelentik a kezelhetőség szempontjából a legnagyobb problémát: a GBA esetében (amire viccesen azt szoktuk mondani, hogy „japán kézre" tervezték) is így van ez – egy órányi F-Zero-zás után az ember harapófogóval rendezi vissza az újait, annyira begörbültek a természetellenes pozíciótól. Ha már a kezelhetőségnél tartunk: az N-Gage nagyon korrekt módon kézben tartható, hosszabb távon sem fárasztó játszani vele.

Képernyő. 176x208 pixeles felbontású, vertikális display, ami egy időben 4096 színt tud megjeleníteni. Tanult kollégáink szerint az egyik legminő-









ségibb kijelző, amit handheldbe valaha szereltek – egy hónapos használat után egyet kell, hogy értsünk velük. A háttérvilágítás kifogástalan, a kép nem sötétül el a szélek felé, mindenhol egyenletes a fényerő. A kép kristálytiszta és jól átlátható – az N-Gage megjelenése előtt keringő pletykák („Fél órát játszol vele és megfájdul tőle a fejed") bődületes nagy hazugságnak bizonyultak: a kijelző stabil 60 Hz-en frissít, ami ilyen méretnél és ilyen felbontásnál több, min elég – a magam részéről többször is feltöltéstől-lemerülésig nyúztam egyfolytában a szerkentyűt (ez több órás játékot jelent) és SOHA nem tört rám a migrén. Elképzelhető, hogy vannak, akik érzékenyek az ilyesmire – de nekik valószínűleg az összes hordozható játékgéppel (meg a számítógépek monitorjaival) is akad hasonló problémájuk.

A „gond" nem a mérettel vagy a képfrissítés gyakoriságával van, hanem a kijelző alakjával. Eddig horizontálisan fektetett („szélesvásznú") képernyőkhöz voltunk szokva – az N-Gage pedig a *feje tetejére* állítja ezt a hagyományt. Valóban ANNYIRA zavaró a dolog? Filmidézettel válaszolok (Matrix Revolutions – ez valami betegség lehet nálam, mostanában állandóan Smith ügynököt idézem): „I'm not so bad once you get to know me – Nem is vagyok olyan rossz, majd meglátod, ha jobban megismersz". Az idézet tökéletesen summázza a lényeget: először furcsa a dolog, de egy idő után már teljesen természetesnek tűnik. A „nyújtott képről" meg a „félbevágott képről" szóló szóbeszédek (ismételten) hamisnak bizonyultak: nincs itt megnyújtva vagy szétvágva semmi, a játékok erre a képernyőarányra lettek optimalizálva és kész – lehet, hogy a Pandemoniumból Playstationön többet látni horizontális irányba, de ezt itt kamera úgyes mozgatásával kompenzálták, nem megy a játékélmény rovására a dolog. Vannak játékok, ahol tovább tart hozzászokni (Tomb Raider, MotoGP), más típusú játékokhoz (eklatáns példa: Virtua Tennis) viszont nagyszerű, **sokkal jobb**, mint a horizontálisan fektetett változat. Az N-Gage-re fejlesztő cégeknek meg kell találniuk azokat a játékokat (illetve: úgy kell megírniuk az új produktumukat), hogy illeszkedjenek a képernyő méreteihez – úgy látom, eddig ez nagyjából sikerült nekik. Nem kételkedem abban, hogy jövőben is menni fog (és akkor még nem beszéltem arról, hogy milyen jól tud mutatni egy oldskool repülős-űrhajós lövöldözős játék egy vertikális kijelzőn – őszintén remélem, hogy a keményvonalas japán fejlesztők is rácuppannak előbb-utóbb az N-Gage-re)!

HIGH-END KOMMUNIKÁCIÓ

Az N-Gage játékgép, de telefonálni is kitűnően lehet vele, a játékos külső mögött a Nokia legmodernebb, a 6-os széria telefonjaiban is megtalálható technológiája rejtőzik. Gond nélkül küld és fogad MMS-t, lehet vele e-mailezni (SMTP, POP3, IMAP4) fejlett SMS funkciókkal szerelték fel (láncolt SMS küldés, előre elkészített template-ek, smiley-k és képek beszúrásának lehetősége), szóval a „hétköznapi funkciók" közül tud mindent, amit manapság egy mobiltelefontól csak elvárhatunk. A jobb oldalra pozícionált számbillentyűknek hála szerintem sokkal könnyebb vele SMS-ezni (valahogy jobban ráállt az ember keze) mint a hagyományos társaival. Telefonálni is tudunk :-), méghozzá nem is akárhogy: a készüléket *oldalra fordítva*, az N-Gage „tetejébe" beszélünk vele (a külföldi fórumokon már el is nevezték „sidetalking"-nak a manővert). Nos, elsőre kissé furcsa (oké, elsőre nagyon furcsa), de aztán szépen ehhez is hozzászokik az ember. Tény, hogy nem így szokás telefonálni: az N-Gage ebből a szempontból nem rosszabb, mint a hagyományos társai, csak MÁS – és ez elég nagy különbség! A lényeg a készülék formájának kiismerésében és kihasználásában van. Először még bénázik az ember, nem nagyon tudja, hogy nyúljon hozzá úgy, hogy ne tapizza össze a képernyőt. Mint mindig, itt is a legkézenfekvőbb és legegyszerűbb megoldás a nyerő: úgy kell tartani, mint egy normál telefonkagylót, a készülék hátsó részét a tenyerünkben nyugtatva, az oldalát pedig mutatóujjunkkal megtámasztva. Így teljesen kényelmesen lehet használni. Az N-Gage az átlagos mobiltelefonoknál jóval magasabb/szélesebb készülék – ha hagyományos módon használnánk (lapjával befelé fordítva) akkor annak a kijelző (leginkább a tisztasága) látná kárát.

Vessünk egy hosszabb pillantást az egyéb funkciókra. A bal oldalon (a D-pad alatt) található három gomb három különböző funkciócsoporthoz vezeti a felhasználót. Az első (a képernyőhöz közelebb eső) talán a legfontosabb, ez nyitja meg nekünk a menüt. Az N-Gage menürendszere nagyban hasonlít a többi (nagyobb méretű) 6-os telefonnál alkalmazott kiosztásra – ha akarjuk, nézhetjük a menüt ikonokra bontva (nekem ez volt a szimpatikusabb), de ha ragaszkodunk hozzá, használhatjuk a klasszikus(abb) listanézetet is. Az almenüket az ikonokra lépve csalhatjuk elő – ennek rögtön két módja is van. A hagyományos módszer szerint a képernyő bal/jobb sarkainál található funkciógombokkal adhatjuk ki a megfelelő utasítást (ha több ilyen van, akkor listából választhatunk), de van egy sokkal egyszerűbb és coolabb módszer is: ez pedig a D-paddel való „kattintás". Akárcsak a Playstation 2 Dual Shockjának analóg irányítója, az N-Gage D-padje is nyomás érzékeny – azaz benyomva gombként funkcionál. Ezt használhatjuk ki a menüben az ikonoknál: nem kell további almenükben kotorásznunk, csak rányomunk egyet a hüvelyujjunkkal a D-padre (vagy nevezzük egyszer a Nokia által adott nevén: a *Rockerre*) és voila, máris egy szinttel beljebb ugrottunk.

A menüben felsorakoztatott szolgáltatások (Névjegyzék, Naptár, Üzenetek, Eszközök, Üzemmód, Játék, Multimédia, Extrák) közül minket most elsősorban az utolsó kettő érdekel. A játékkal később, külön fejezetben fogalakozunk, a többi funkció pedig teljesen egyértelmű – a Multimédia és az Extrák azonban tartogat meglepetéseket. A multimédia menüpont alatt találjuk a böngészőt. Az N-Gage kétféleképpen képes a világhálóval kommunikálni: vagy WAP-on, vagy GPRS-en keresztül. Értelemszerűen a GPRS az elegánsabb megoldás (ez max. 40 kbit/secundum sebességet biztosít). Az adatátvitel itt ugyanis a „háttérben" történik, nem kell aggódnunk amiatt, hogy „bukott" bejövő hívásunk lesz az alatt, amíg éppen a neten barangolunk. A böngésző maga a Nokiától megszokott magas minőségű szoftver, beállíthatunk neki indulóoldalt, könyvjelzőket, és magát a kapcsolatot is részletesen konfigurálhatjuk. Szintén a Multimédia a része a RealOne Player. Ez egy teljes értékű médialejátszó, elsősorban kisebb filmek megtekintésére – a korlátozott memóriakapacitás miatt nyilvánvalóan nem itt fogjuk megtekinteni a komplett Csillagok Háborúja trilógiát (előzményekkel együtt), rövidebb klippek, vagy különösen mozi- és játéktrailerek bevizsgálására viszont kitűnően alkalmas – akár stream (közvetlenül és folyamatosan a netről töltött) formátumban is!

Zenehallgatásra ott a beépített MP3-lejátszó (az mp3-akon kívül a tömörített AAC hangformátumot is lejátssza) és a rádió. Mindkettőt indíthatjuk a multimédia menüből is, ha éppen úri kedvünk úgy tartja, de sokkal egyszerűbb, ha a fentebb emlegetett három (a D-pad alatt elhelyezkedő) gomb közül a szélső kettőt használjuk erre a célra – azok ugyanis erre lettek kitalálva. Gomb megnyom, és már válogathatunk is az mp3-aink között – feltéve, ha van egy MMC kártyánk a gépben, amin az ilyesmit tároljuk. Igen, a zenehallgatáshoz is kell kártya, nem csak a játékhoz! Jobb is, ha gyorsan túlesünk az MMC fogalmának tisztázásán. Ez nem más, mint egy vékonyka memóriakártya (mérete nem nagyobb, mint egy átlagos bélyeggé) – az N-Gage gyakorlatilag ezt használja háttértárnak. A megoldás nem rossz, tekintve, hogy az üres MMC kártyák nem túl drágák, és könnyen elképzelhető, hogy már eleve rendelkezünk is ilyesmivel – mostanság nagyon sok elektronikai eszköz (elsősorban a digitális fényképezőgépek és diktafonok) használják a kis kártyákat, mint háttérmemóriát. Az N-Gage a 32, 64 és 128 megás MMC-ket támogatja – erre érdemes odafigyelni a vásárlásnál, hiába vesszük meg a jelenleg kapható legnagyobb (512 megabájtos) kártyát, ha a mobil zsebkonzolunk ebből csak 128 megát képes kezelni. A 128 mega sok mindenre elég, átlagosan tömörített mp3-akat feltételezve több mint egy órányi zenét (azaz egy, jobb esetben két teljes zenei albumot) tárolhatunk rajta. A zenelejátszáshoz aktiválhatjuk az N-Gage beépített hangszóróját, de ha minőségi audio élményre vágyunk, akkor csatlakoztassuk a készülék mellé díjmentesen csomagolt headsetet – ez minőségi darab, teljesen ugyanazt a színvonalat kapjuk, mint bármelyik márkás MP3 lejátszónál. Az MMC-t USB kapcsolaton keresztül tudjuk feltölteni (meg úgy nagy általánosságban: az N-Gage-re adatokat feltölteni is így a legegyszerűbb – van persze más módja is, de erről még szólni fogok a későbbiekben). Az USB kábelt plusz a feltöltéshez és a zenék menedzseléséhez szükséges programot (ez lenne az Audio Manager) ott találjuk a

szerkentyű mellé csomagolva. Az Audio Manager pécére telepítése pofonegyszerű, a kezelőfelülete egyszerű és átlátható – az ilyen téren teljesen zöldfülűek is könnyen elboldogulnak majd vele. Az USB kábellel csak egyetlen baj van: szerintem túl rövid – az én gépem például az íróasztalom alatt / mellett lakik, és az USB kábel nem ért el a billentyűzetig, így jóval magam elé kellett tolnom a telefont – apróság, de a későbbiekben igazán adhatnának hozzá valamivel (mondjuk fél méterrel) hosszabb kábelt is. Az USB kapcsolaton keresztül egyébként nem csak zenét tudunk feltölteni, hanem az adatok leszipkázását és feltöltését is megoldhatjuk – így például új háttérképeket tölthetünk fel az N-Gage-re. A beépített rádió az MP3 lejátszóhoz hasonlóan minőség darab, komolyan megdöbbentem, hogy milyen jól bír szólni – az ember nem várná el egy mobiltelcsibe szerelt rádiótól, hogy olyan teljesítményt préseljen ki magából, mint egy jobbfajta „asztali" modell. Az FM rádió digitális kezelőfelületén hozzáférhetünk minden alapvető funkcióhoz: tudunk automatikus állomáskeresést kezdeményezni, a megtalált állomásokat tárolni, plusz a hangerőt is állíthatjuk szoftveresen (erre egyébként az MP3 lejátszónál is lehetőség van). Nem csak hallgatni tudunk zenét / hanganyagot, hanem rögzíteni is. Az N-Gage digitális diktafonként is funkcionál, erős korlátozásokkal persze. A maximális időtartam kerek egy perc – komplett előadások vagy beszélgetések felvételére alkalmatlan, de ha csak pár mondatot akarunk elraktározni, arra kitűnő. Ugyanitt találjuk a zeneszerkesztőt – ilyesmivel gondolom már minden mobil-tulaj találkozott.

Ugorjunk is át a főmenü másik érdekes pontjára, az Extrákba. Itt állítgathatjuk a mobil óráját (meg az ébresztést – nagyon tetszett, hogy a készülék kiírja, hogy mennyi időnk van hátra az ébresztésig – apró, de nagyon hasznos szolgáltatás) illetve itt használhatjuk a számológépet és a pénzváltót (ennek meg kell adni az átváltási kulcsokat, és utána nagyszerűen működik – újabb „apró és hasznos feature"). A kevésbé apró szolgáltatások sorát gazdagítja a „Jegyzetek" és a „Teendők". Ezek PDA-jellegű funkciók, a napunk szervezéséhez / tervezéséhet nyújtanak hasznos segítséget – nincsenek túlbonyolítva, egyszerűen készíthetünk bejegyzéseket, és az eredmény is átlátható – aki nem vár el komplett, a méregdrága digitális asszisztensekre jellemző szolgáltatásokat, az nagyon meg lesz elégedve velük (aki meg elvár, az vegyen PDA-t :-)

Ezzel nagyjából ki is végeztük az főmenü számunkra érdekes részét – upsz, dehogy, nem írtam még csengőhangokról, pedig azok nagyon tetszettek. Na szóval: a csengőhangokat (meg minden, hozzájuk kapcsolódó jellemzőt – csengetés hangereje, módja, üzenetjelző hang) az Üzemmód menüpont alatt állítgathatjuk – először kiválasztjuk a nekünk szimpatikus profilt (tudjátok: általános, néma, tárgyalás, stb. a szokásos predefiniált beállítások különféle szituációkra), aztán a testre szabással választhatjuk ki a hozzá tartozó (természetesen: polifónkus) csengőhangot. Csengőhangokból van vagy húsz, és szerintem a jelenlegi Nokiák közül ehhez jár a legkorrektebb választék – személyes kedvencem az új „Attraction" csengőhang volt.

Összefoglalva: az N-Gage telefonnak sem utolsó! Furcsa, hogy oldalt kell tartani, elsőre kissé furcsa a menürendszere is – mindkét dolog megszokható, és hosszú távon egyáltalán nem zavaró. Fontos kihangsúlyozni: az egész mobiltelefonosdi MÁSODLAGOS funkció – nagyon jó dolog, hogy benne van, mint ahogy az is nagyon jó, hogy tudunk MP3-akat hallgatni – de az N-Gage ELSŐSORBAN nem erről szól, hanem a *játékról* – erről szól a következő fejezet.

MOBIL JÁTSZÓTÁRS

A Nokia N-Gage rendelkezik a jelenleg bolti forgalomban megvásárolható zsebkonzolok közül a legerősebb hardverrel. A masina lelkét egy 104 Mhz-es StrongARM processzor alkotja, ami 16 mega alapmemóriával plusz egy (a grafikának fent tartott) 3.6 megás felasram hasábbal van megtámogatva. Az N-Gag-en Symbian operációs rendszer fut. A fenti adatokból talán már látszik: a Nokia nem viccelt, amikor az N-Gage-et megálmodta. Nincs speciális 3D gyorsító hardver, sőt, nincs FPU (a lebegőpontos műveleteket számoló processzor), de a központ CPU baromi erős (handheld viszonylatban mérve persze), jól illik rá a StrongARM név – ez a processzor tényleg mindent izomból old meg. Az N-Gage grafikailag egy kategóriával növi túl a Gameboy Advance-ot



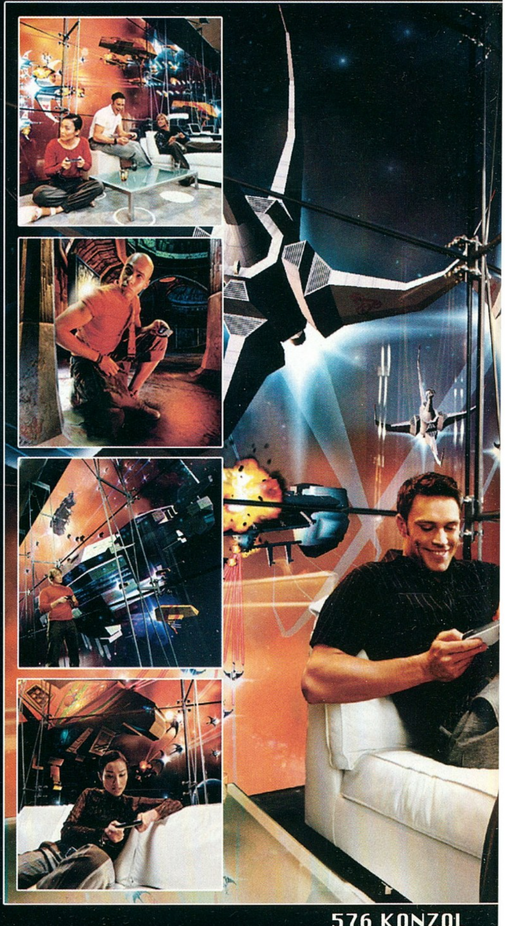
egy átlagos játékfejlesztőnek, és nem utolsósorban így közvetlenül a „vas" kódolható, direkt hozzáféréssel az erőforrásokhoz, vagy például a vezeték nélküli kapcsolat által biztosított finomságokhoz.

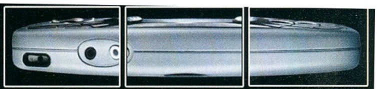
Oké, elég a technológiai blablából, jöjjön a lényeg: hogyan néz ki egy N-Gage-es játék, jobb-e, mint bármelyik flash-es móka, és különösen: jobb-e, mint a rivális GBA játékai? A kérdésre kétféleképpen lehet válaszolni (és itt most természetesen kizárólag grafikai szempontból értékelünk – a tartalom más tészta): röviden és hosszan. A rövid válasz: igen, JOBB. Mindenki elégedett? :-)
Nem? Akkor kifejtem hosszabban is. Nagyjából egy tucat embernek adtam a kezébe az egy hónapos tesztperiódus alatt a Nokia N-Gage-et. Voltak köztük kollégák (nevesítve: Stiletto, Dae, és az 576 Online-on publikáló dracoo), voltak köztük játékrajongók, Gameboy fanatikusok, kizárólag pécén játszó barátok, és olyan családtagok / haverok, akik nem nagyon láttak még játékgépet közelről – zsebkonzolt meg pláne. Az általános reakció egy szóban summázható: **„Hűha, ez nagyon jól néz ki!"** Az N-Gage ellen és mellett sok érvcet fel lehet sorakoztatni, de egy dolog nem vitatható el tőle: a játékok NAGYON jól néznek ki. Nem akarom még egyszer leírni azt, amit anno a GBA SP-vel kapcsolatban (a cikk elején) egyszer már megfogalmaz-

– ha mindenképpen példákat / párhuzamokat akarunk előrángatni: a GBA egy felturbózott SNES, a Nokia N-Gage pedig egy majdnem egy mobil Playstation (az egyes számú, persze). Fentebb már írtam: az N-Gage-nek nincs speciális, a háromdimenziós megjelenítést elősegítő hardvere, minden ilyesmit szoftverből old meg.

„Folytattuk azt a munkát, amit John Carmack és többiek a kilencvenes évek közepén abbahagytak – ők nagyon jó teóriákat dolgoztak ki arról, hogy miképp lehet a szoftveres renderelést a maximumig csavarni. A Tony Hawk Pro Skater talán a legjobb grafikájú játék a jelenlegi N-Gage-es kínálatból, és nincsenek vele sebességproblémák – stabil huszonöt frame/secundummal fut még a legkomplexebb helyszíneken is."

Az idézet Adrian Sacktől, az N-Gage-re több sikerjátékot is portoló Ideaworks3D elnökétől származik. A cég saját fejlesztésű 3D-s motorja, a Segundo3D sok N-Gage-es játék alatt dorombol – én nem ők az egyetlenek, akik (licencelhető) grafikai motorok fejlesztésével foglalkoznak, a Fathammer és Gameloft szintén kínál ilyesmit. Az N-Gage-es játékok C++-ban programozhatóak, a Nokia 6-os szériához tartozó SDK (software development kit – szoftverfejlesztői csomag) felhasználásával. Miért is jó ez nekünk? Azért, mert így sokkal de sokkal komplexebb játékok születhetnek, mint a mobiltelefonoknál általában megszokott Java- platformon: nincs méretkorlát, a C++-ban sokkal nagyobb gyakorlata van





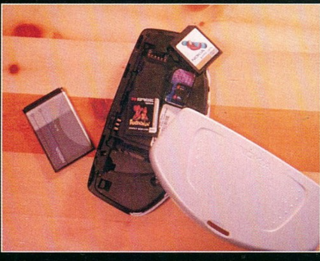
tam: a mobil játékgépek technológiai fejlődésének nem itt kéne tartania, ahol most tart. A GBA szép és jó, isteni játékok vannak rá, és mi nagyon szeretjük, de a Nintendo igazán összekaphatta volna magát – el bírtunk volna viselni egy „hordozható N64-et" is a „hordozható SNES" helyett. Az N-Gage egy fokkal (egy jó nagy lépcsőfokkal) feljebb teszi a mércét. Ez már majdnem Playstation minőség: tessék csak kipróbálni mondjuk a Pandemoniumot (menjetek be valamelyik nagyobb 576 Shopba, ott van rá lehetőség), vagy letölteni róla egy videót, és akkor tudni fogjátok, hogy miről beszélek. Az N-





Gage megjelenésével végre a handheldeknél is beindult a háromdimenziós forradalom – *a kocka el van vetve*, új standardot állítottak fel, őszintén reméljük, hogy ez a konkurenciát is továbblépésre készteti – az N-Gage vizuális szempontból a helyes irányba lépett egy hatalmasat.

Az elképzelés kitűnő, a megvalósítás is példás – kivéve egy elemet. Az N-Gage-nek ugyanis van egy olyan negatívuma, ami mellett nem tudok (és nem is akarok) elmenni szó nélkül: ez pedig a **játékok cseréje**. Korábban már említettem, hogy a játékok MMC-n (kis, bélyegméretű memóriakártyákon) érkeznek. Ez még rendben is lenne, én mondjuk féltem tőle, hogy az első adandó alkalommal elhagyom a nálam lévő játékokat (Martin apu meg leharapja érte a fejem) **(Martin apu meg bánatosan fizeti a kárt a Nokiának... Martin)**, de ez nem történt meg – ANNYIRA azért nem kicsik. A fő probléma ott jön elő, amikor játékot akarunk cserélni a gépben. Ez a következőképpen megy: először eltávolítjuk az N-Gage hátlapját, aztán kipiszkáljuk az akumlátort, és kivesszük a helyéről (egy kis pöcök lenyomásával) az MMC-t. Új kártya benyom, aksi vissza, hátlap vissza, gép bekapcsol – és játszhatunk. Az eljárás nem vesz igénybe többet két percnél – de még így is hosszadalmas a GBA „bedugom a kártyát és már játszom is" megoldásához képest. Nem tudom, hogyan lehetett volna másképp megoldani a dolgot – de nem ártott volna. Ez ugyanis pont az N-Gage egyik legnagyobb előnyéből, a mobilitásból vesz el tisztességes szeletet. A kártyacseréhez nyugodt környezet (minimum egy asztal) szükséges, a metrón zötyködve például soha meg nem próbálnám – mi van, ha kiesik a kezemből a kártya vagy az aksi, keresgélhetek a padlón a lábak között... Ezt is meg lehet



szokni persze (indulás előtt kártyát cserélsz, és azzal játszol), plusz a magam részéről nem szoktam fél óránként játékot cserélni a handheldemben, szóval nem ÓRIÁSI hiba – *fekete pont*, amit (talán) ki lehetett volna küszöbölni.

Ha már a szétszedésnél meg aksinál tartunk: nagyon korrekt kis lithium-ionos energiaforrást pakoltak bele a finn fiúk az N-Gage-be. Teljesen feltöltve nagyjából hat órát lehet vele egyfolytában játszani (zenehallgatásnál ez körülbelül nyolc óra). A készenléti ideje 200 óra, folyamatos telefonálásnál négy óra múlva kell újratölteni. Apropó, újratöltés: meglepő, hogy milyen hamar maximumra tölti magát a kicsike: teljesen kifulladt állapotból nagyjából másfél óra alatt kerül ismét teljesen harcra kész állapotba.

Vissza a játékokhoz: a végére tartogattuk az N-Gage legnagyobb aduászát, a vezeték nélküli multiplayer játékot. No, ez az a pont, ahol a Nokia üdvöskéje mindent és mindenkit maga mögött hagy. A cikk elején beszéltem a vezeték nélküli Bluetooth kapcsolatról. Ezt két dologra használhatjuk: az USB kapcsolatot kiváltó pécés (vagy mobilok közti) adatátvitelre, illetve – és minket elsősorban ez érdekel – wireless többjátékos szórakozásra. A Bluetooth-nak köszönhetően elképesztően egyszerű multiplayer játékokat összehozni: elindítod a játékot, kiválasztod a „host game" menüpontot, a haverod szintén belép a játékba, és „join game"-mel csatlakozik hozzád – létrejött a játék, kiválasztjátok a kívánt pályát (vagy karaktert, járművet – elvégzitek a szükséges beállításokat, na) és már indulhat is a móka. Nincsenek kábelek, nincsen szinkronizálás, minden megy egyből, mint a karikacsapás. Elég sokat játszottunk a szerkesztőségben egymás ellen – a kapcsolat soha nem szakadt meg, soha nem volt lag (a kapcsolat sebességének visszaesése miatti szaggatás), a többjátékos hirigek úgy futottak, mintha egy atombiztos PC-s LAN-on (helyi hálózaton) nyomtuk volna egymás ellen. Remek dolog így játszani, és abszolút a jövőbe mutató – és ott van a GPRS-es multiplayer lehetősége is! A Nokia ebből a szempontból is előrelátó volt: megvették a Segától a SNAP-et (Sega Network Application Package), és ennek alapjaira építették fel az N-Gage Arena-t. Az Arena olyan, mint az Xbox-Live, csak kicsiben: netes multiplayer játék kezdeményezéséhez, vagy az ahhoz való csatlakozáshoz először ide kell belépnünk (a belépésről később, a játékok kivesézésénél lesz szó). Az Arénában chatelhetünk, új pályákat, csalásokat, végigjátszásokat tölthetünk le a játékainkhoz, meg persze játszhatunk – az Arena automatikusan megkeresi nekünk, hogy milyen játékok vannak éppen folyamatban (ajánl egy közeli, jó sebességű szervert) – és hajrá, lehet játszani. A legjobb az egészben az, hogy a szolgáltatás TELJESEN ingyenes, nincs havi előfizetési díj (pláne perc vagy óradíj), a kapcsolat fent tartásának költségéért annyit és akkor játszunk, amennyit és amikor csak jólesik. A GPRS miatt nem kell aggódnunk a bejövő hívások miatt sem: ha ilyesmi történik, az N-Gage automatikusan pauzálja a játékot (ez a single player esetében is így van), lefolytathatjuk a beszélgetést, és visszatérhetünk anélkül, hogy a kapcsolat megszakadna. A multiplayer játék egyszerű mint a pofon, és NAGYON megdobja az N-Gage-ből kicsikarható élvezeteket.

PILLANTÁS A JÖVŐBE

Ez lenne az Nokia N-Gage, Hölgyeim és Uraim. A masina október első hetétől megvásárolható, a fent leírtak alapján mindenki döntse el maga, hogy kell e neki egy olyan szerkezet, ami gyakorlatilag kiváltja az összes, általában magunknál hordozott mobil eszközt – leginkább játékgép, másodsorban mobil, de ha kell, MP3 lejátszó is. Az N-Gage nagyon sok mindenben eltér az eddig megszokott handheldektől: szokatlan képernyő, szokatlan kialakítás, szokatlan funkciók. Nekünk pont ez tetszett benne – nem megy a fősodorral, a Nokiában volt elég bátorság ahhoz, hogy felrúgjon néhány szabályt.

Az N-Gage *nem olcsó szórakozás*, utolsó információink szerint majd 90 ezer jó magyar forintot kell leszurkolni érte – elképzelhető, hogy a mobiltársaságok előfizetéses rendszerben olcsóbban adják majd – jelenleg ennyi az ára, ha magában vásároljuk meg. A csomaghoz jár egy headset, egy USB kábel, a PC-vel való kommunikációt szolgáló szoftver, egy töltő (naná, majd épp azt nem adnak hozzá :-), egy játék (a Nokia belső fejlesztésű hódeszkás anyaga – a következő oldalon lesz róla szó), és alapos, mindent a részletekbe menően kitárgyaló kézikönyv.

Ahogy múlt hónapban a 3100-ást, most is sajnálom, hogy vissza kell adnom a tesztpéldányt. A kezdeti idegenkedés után („Jéé, ezt fordítva kell tartani, ha telefonálok?" „Nem ott van a menügomb, ahol eddig megszoktam!") kifejezetten megszerettem az N-Gage-et, megtanultam elfogadni az apróbb hibáit, és értékelni a kétségtelenül előre mutató szolgáltatásait. Az N-Gage MÁS, mint a többiek, sok szempontból eddig kitaposatlan utakon halad. Innen már csak a Nokián múlik a dolog: ha sikerül lekommunikálni a nagyközönséggel az N-Gage újításait, és elmagyarázni mindenkinek, hogy miről is szól az IGAZI mobil játék, akkor nagyon sikeres lehet a kis masina. Az N-Gage bátor kísérlet a kissé magába fordult handheld piac megújítására – mi a magunk részéről szurkolunk neki!

N·GAGE NOKIA

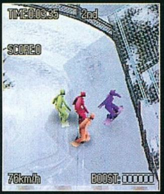
A JÁTÉKOK

Az N-Gage-hez jelenleg tíz játék kapható, és az ígéretek szerint még legalább ennyi fog megjelenni rá az év végéig. A kínálat széles: ügyességi, logikai, sport és akciójátékokat egyaránt találunk a Nokia handheldjére. A stuffok bemutatást a géphez mellékelt szoftvercsomaggal kezdjük.

Igen, szoftvercsomag: nem szimplán egy játékot tartalmaz, hanem a Nokia Arenába való feliratkozáshoz szükséges regisztrációs programot is. A játékokat a menüből indíthatjuk – mindig a legutolsó (értelemszerűen változó grafikájú) ikon lesz az. Essünk is túl rögtön a regisztráción. Az N-Gage Arena kér tőlünk egy user nevet, egy születési évszámot, a származási helyünket (csak az országot – ez listából választható ki), plusz egy jelszót – ennyi, fel is vagyunk iratkozva. A regisztrációhoz GPRS kapcsolatra van szükség. Most eldönthetjük, hogy belépünk e az Arénába (az előző oldalakon kitárgyaltuk, hogy ott mit lehet csinálni), vagy maradunk offline. Az offline menüből is tovább tudunk lépni a netes szolgáltatások felé: a „Rankings" menüpont alatt az adott játék legjobb feltöltött pontszámait tudjuk megnézni, a „Chat"-be való belépéssel pedig (meglepetés! :-) csetelhetünk a kontaktlistánkon szereplő játékosokkal. Van itt még egy érdekes menüpont: Flo (ő kapásból ott figyel a kontaktlistán is). A rejtélyes név egy dögös hölgyeményt takar: ő az N-Gage „háziasszonya", a gépben lakozó szexi szellem, akitől tanácsokat kérhetünk, sőt, unalmas óráinkban akár el is beszélgethetünk vele. Flo-val egyébként nagyon jókat lehet dumálni, meglepően intelligens a kisasszony, ha egy kérdésre nem tudja a választ, automatikusan csatlakozik a Nokia szerveréhez, és az ott tárolt infók segítségével próbál kiokoskodni valamit. Mi persze tíz perc után szerelmet vallottunk neki (válasz: „Nekem is te jelented a világot, drágám!"), aztán mindenféle perverziókat javasoltunk (válasz: „Aranyos vagy, de most talán nem"), végül pedig csalódottan közöltük vele, hogy éhesek vagyunk, és elmegyünk pizzát enni (válasz: "Oh, én extra sajttal szeretem!").

Miután kibeszélgettük magunkat (a beszélgetést persze átvitt értelemben tessék érteni, SMS módjára kell begépelni a szöveget), nekiugrottunk a géphez mellékelt játéknak – ez a **Flo Boarding**. Ebben sajna nem Flo-t lovagolhatjuk meg (bocs :-) , hanem egy hódeszkát: snowboardos versenyjátékról van szó, izometrikus nézetből, a játékost követő kamerával. A grafika korrekt: maga a táj szerintünk bitmap, de az objektumok és a versenyzők már poligonokból épülnek fel. A játékmenet inkább hasonlít egy felülnézeti autós játékra, mint a megszokott SSX-stílusú hódeszkázásra: az oldalsó iránygombokkal forgathatjuk a versenyzőt, az előre-hátra gombokkal gyorsíthatunk és lassíthatunk, az 5-össel ugrathatunk, a 7-es gomb pedig a grindolást szolgálja – azaz lehet trükközni is a vaskosabb pontszámok elérése

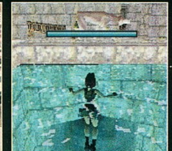




érdekében. Mehetünk gyors versenyt, vagy játszhatunk bajnokságot – az ott unlockolt pályákon később időfutamokat is lebonyolíthatunk: Mint a legtöbb N-Gage-es játék, ez is multiplayerben az igazi: egyszerre maximum négyen versenyezhetünk egymás ellen. A zene és a hangok nagyon ott vannak: az N-Gage dögös digitalizált zenéket nyom az akció mellé. Aranyos darab a Flo Boarding, de messze nem a kínálat legjobb darabja – arra minden esetre kitűnően megfelel, hogy némi ingyenes ízelítőt kapjunk az N-Gage technológiai tudásából és multiplayer képességeiből.

Térjünk át a kereskedelmi forgalomban kapható (a játékok ára nagyjából megegyezik a GBA-s cuccokért leszurkolandó összeggel) játékokra. Én kapásból a **Tomb Raider**t gyömöszöltem be az N-Gage hátsó traktusába: „Lássuk, hogy mit tud a kicsike!". Nos, a kicsike SOKAT tud. Egy az egyben a kilecvenhatban megjelent eredeti Tomb Raidert kapjuk (mínusz renderelt animációk persze – ezeket állóképekkel és szöveggel helyettesítették), minden a helyén van



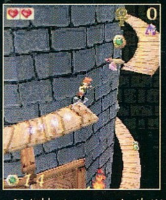






benne: a pályák ugyanazok, a grafika ugyanaz, a mozgás és az animáció is ugyanaz – sőt, a néha csendben megbolonduló kamerakezelés is ugyanaz. Egyetlen különbség, hogy az előre iránygombot megnyomva Lara automatikusan elkezd futni – ez játékmenetbeli könnyítés. (De a játék egészét nem befolyásolja jelentősen.) Én szépen elugrabugráltam vele pár pályát, agyonlőttem a T-Rex-et (az is benne van, az eredeti pompájában), aztán átadtam az N-Gaget egy fertályórára egy Tomb Raider őrült cimborámnak. Meglepetés: ő is meg volt elégedve a játékkal. Mivel nem konzolon, hanem pécén, billentyűzetről játszott az eredetivel, nem okozott neki problémát hozzászokni az N-Gage-es kiosztáshoz: kábé negyed óra alatt szerintem bárki beletanul. Furcsa, de nekem jobban bejött a dolog, mint az új, PS2-es inkarnáció: valószínűleg a nosztalgia teszi, de az átírat minőségéről is sokat elmond. Az N-Gage-es verzió ráadásul két plusz szolgáltatással is rendelkezik. A Shadow Race-ben egy akadálypályán ugrálhatunk (a fejlesztők folyamatosan újabb akadálypályákat adnak majd ki a játékhoz), és a legjobb eredményeket a netről letöltve versenyezhetünk azokkal – ilyenkor a másik versenyző szellemként jelenik meg mellettünk (pont olyan, mint a Ghost Car az autóversenyeknél). A második bonusz az akció felvételének lehetősége – a játék során bármikor megnyomhatjuk a „record" gombot, és pár percet rögzíthetünk a képernyőn történtekből – a filmecskét akár a netre is feltölthetjük, hogy mindenki megcsodálhassa, milyen ügyesek is vagyunk.

Lara kisasszony kalandjairól a PS1-es Crystal Dynamics platformklasszikusára, a **Pandemonium**ra (pontosabban: annak portjára) tértem át. Újabb furcsaság: az eredeti PS1-es játék engem nem fogott meg, itt viszont addig nyúztam, míg ki nem pörgettem mind



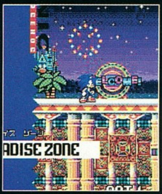


a 11 (több részre osztott) pályáját. A grafika szuper, eszméletlenül jól néz ki már a játék legeleje is: Nikki (a bögyös hölgyemény érthető okok miatt sokkal szimpatikusabb volt, mint a másik választható karakter, a bizarr bohócruhás Fargus) elindul a kastély kapujából, a háttérben a hegyekkel, az előtérben pedig a hatalmas híddal – huh, azt látni kell, gyönyörűen néz ki! A Pnademonium ráadásul TÖKÉLTESEN illik az N-Gage vertikális képernyőjére: ez a játék nem a távolságokról, hanem a magasságokról és mélységekről szól – így kitűnően játszható ezen a képernyőformátumon is. Egymás ellen versenyzős multiplayer itt is van: Lajossal, cégünk szorgos **(Szorgos? Martin :)** marketinges munkatársával rögtön egymásnak is estünk Bluetooth-on keresztül – az eredményt inkább nem árulom el... (Csak azért veszttetem, mert a béna Fargussal voltam, legyek egyszer a csajjal, majd megmutatom... :-)

A Sega már a gép bejelentésekor csatlakozott az N-Gage-es fejlesztők táborához: hamarosan a Sega Rally átiratával örvendeztetnek meg minket, de a **Sonic N** már most kapható. A Sonic-ról nem lehet sokat mondani: egy az egyben a jó öreg tizenhat bites MegaDrive-os verziókból dobták össze – a grafika ugyanaz, a játékmenet ugyanaz, Sonic úrfin kívül nyomulhatunk Amy-vel, Knuckles-szel vagy Tails-szel is – aki annak idején bírta a játékot (van egyáltalán olyan ember aki nem bírta?), az itt is csípni fogja a kis sündisznó kalandjait. A single player játékrész 5 fejezetből áll – multiplayer viszont sajna nincs, pedig Sonic barátunkkal és kompániájával talán még szívesebben versenyeztünk volna egymás ellen, mint a Pandemomium varázslóival. A egyjátékos módusz minden estre kitűnő, pont olyan jó, mint amilyen tíz éve volt.

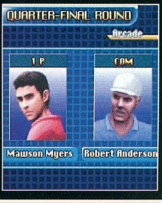




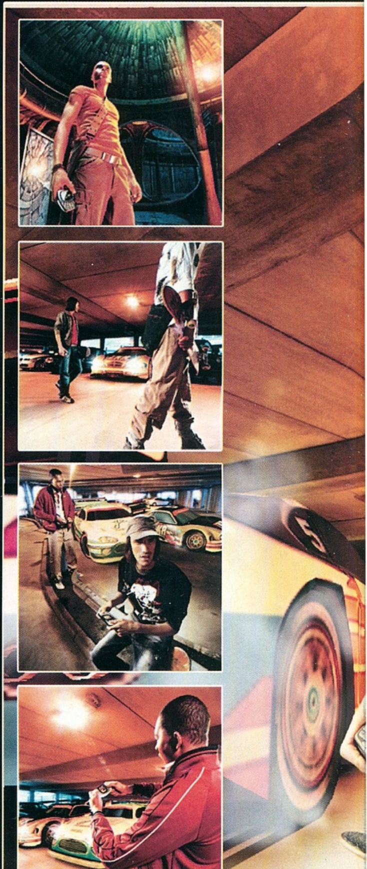




Maradjunk még egy kicsit a Segánál, csak lépjünk arrébb egy műfajjal: a **Virtua Tennis** nagy Dreamcastos kedvencünk volt, kíváncsian vártuk, hogy mit lehet ebből kihozni N-Gage-en. A handheldes verzió egész pofás lett: a poligonos grafika ugyan ugrott (a





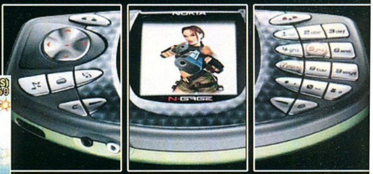












Nokia zsebkonzoljának is vannak határai), de a kétdimenziós megvalósítás abszolút kielégítően sikerül. A DC-s verzió kitűnő irányíthatóságát is sikerült áthozni: továbbra is csak két gombot használ a játék, de azzal mindent meg tudunk csinálni, mit csak akarunk – a tenisz korlátjain belül persze. Az Arcade és World Circuit mód is intakt maradt, és az eredeti változatban szereplő versenyzők is mind ott figyelnek a játékban. A Sonic-kal ellentétben itt van multiplayer mód: maximum négyen állhatunk neki a sárga labda kergetésének – a maximális számú játékos persze páros összecsapásokat eredményez. A Virtua Tennis kitűnően alkalmas arra, hogy a szünetben (vagy a munkahelyen :-), gyors, tízperces szórakozást nyújtson több embernek – pár perc alatt le lehet zavarni vele egy rövid meccset.

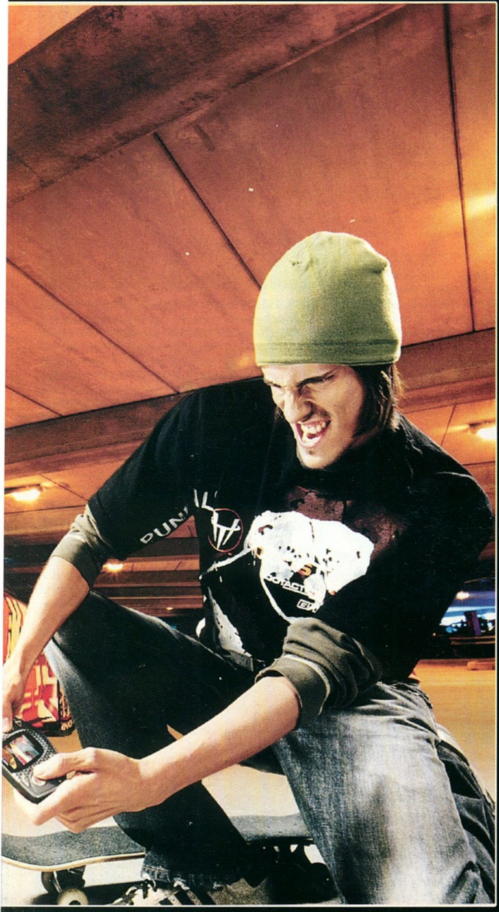
Még mindig Sega: **Super Monkey Ball**. A Gamecube-os kínálat egyik legeredetibb és legélvezetesebb darabja méltó formában teszi tiszteletét az N-Gage-en. A fejlesztők nem lustulták el a dolgot: nem a Gameboy Advance-os Super Monkey Ball Junior felturbózott változatát kapjuk, hanem egy, kifejezette az N-Gage képességeihez igazított verziót. A Super Monkey Ball stílusos háromdimenziós grafikát használ, és őszintén szólva (így, kis képernyőn nézve) nem sok különbség van közte, és a Kockás eredeti között. A főjátékon kívül az összes minijátékot is áthozták Segáék: a Monkey Fight, a Monkey Race és a zseniális Monkey Target mind szerepel a N-Gage-es inkarnációban. Pár óra játék után egyértelművé vált: az Nokia zsebkonzoljára átértelmezett verzió a definitív handheld változat. Sajnos itt sincs multiplayer mód (miért nincs??), pedig a Szuper Majomlabda aztán tényleg az a játék, ami egész egyszerűen üvölt a többjátékos mókáért. Talán majd a második részben…

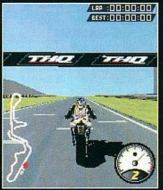
A **MotoGP** a THQ Wireless kicsiny gyermeke. A motorversenyzős sorozat igen nagy népszerűségnek örvendett mind Playstation 2-őn, mind Xbox-on (ahol az Xbox-Live kompatibilitása miatt szokás nagyon szeretni) – az N-Gage-es változat az utóbbi verzió kicsiny húgocskája. Grafikai szempontból ne várjon senki Dobozos minőséget – a MotoGP hordozható verziója nem néz ki rosszul, de természetesen egy az egyben átiratra (itt sem) volt lehetőség. Maradt viszont a kielégítő tartalom: tizenöt versenyző, hatféle motor (olyan finomságok, mint a Yamaha YZR500, vagy a Honda NSR500), rengeteg megnyitható pálya (Suzuka, Jarez, vagy a jó öreg Le Mans), gyorsverseny, time trial, és persze a kötelező bajnokság módusz. Aki nem elégedett a pályákkal, az a szerkesztő segítségével újakat is kreálhat magának – jó lett volna, ha ezeket nem csak elmenteni lehetne, hanem feltölteni is). A multiplayer itt is nagyon nagy buli, ugyanazt az élményt nyújtja, mint az MS fekete Dobozán, vagy Playstation 2-őn.









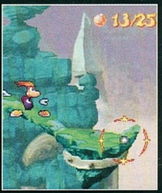


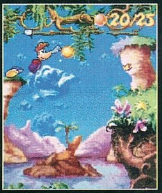


Csapjunk át egy kicsit a retroba: a **Taito Memories** vérbeli nosztalgia-kollekció, mely három klasszikus gyöngyszemet tartalmaz. A Super Space Invaders-t gondolom senkinek sem kell bemutatnom: az űrhajó-lövöldözős játékok dédöregapjáról van szó – a játékmenet briliánsan egyszerű, és briliánsan nagyszerű is egyben – a „nem lehet megunni" kategória. A Qix a Taito 1981-ben megjelent arcade logikai játékának felpiszkált átirata: úgy kell egy kép különböző részleteit összeillesztenünk, hogy közben ne érjünk hozzá a képernyőn mászkáló ellenfelekhez – egyszerűnek hangzik, de egy idő után már agyalni kell rendesen. És végül: Bubble Bobble. Újabb klasszikus, a Mario mini-dinoszauruszos ellenpárja, platform-alapvetés, és egyben kegyetlenül addiktív játék. Őszintén reméljük, hogy jönnek mg ki ilyen retro-kollekciók a gépre: jó dolog a háromdimenziós grafika, de ezeket a régi játékokat szerény véleményünk szerint semmi nem veri meg tiszta játékélmény tekintetében.

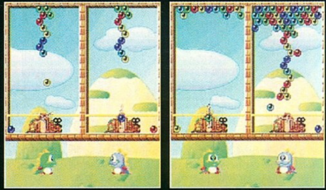


A platformer fronton támadja be az N-Gage-et a Gameloft remek **Rayman 3** újragondolása is. Grafikailag nagyon ott van szeren a játék – egy erős kategóriával szebb, mint a GBA verzió – és tartalmilag többet nyújt annál (két külön boss pálya, egy bonus challange mód, és több special challange pálya). A Gameloft nagyon odafigyelt a többjátékos módra is: három multiplayer módusz közül választhatunk (Capture the Falg Tag és Buglar) ezeket játszhatjuk kétfős csapatokba tömörülve, vagy mindenki-mindenki ellen alapon is. A Rayman 3 tartalmilag a legtöbbet nyújtó ugrálós játék ezen a platformon. Ha hosszas szórakozásra vágysz, akkor ezt szerezd be.





A végére hagytuk a kis kedvencünket : **Puzzle Bobble**. Csak az újszülöttek kedvéért mutatjuk be a játékot: két kis dinóval kell színes gömböket fellőnünk a képernyő tején sorakozó többi kis színes gömb közé úgy, hogy a megegyező színűek láncokat alkossanak – ekkor ugyanis leesnek. (Fordított Tetris, ügyességi elemekkel, ha így jobban tetszik) A Puzzle Bobble-t Bluetooth-on keresztül egyszerre maximum négyen játszhatjuk egymás ellen – a játék semmit nem veszett a varázsából, órákat lehet eltölteni vele, tipikusan az a játék amibe NAGYON bele lehet feledkezni. Az átirat a szokásos cuki grafikát vonultatja fel, a játékmenet pedig lépésről-lépésre követi a korábbi verziók által kitaposott utat – ennél azt hiszem nem is kell többet mondanunk róla.



Itt a vége, fuss el véle, ez lenne a jelenlegi N-Gage játékkínálat krémje. A Jövő nagyon bíztató: a Nokia megállapodott az Electronic Arts-szal, így hamarosan kapunk FIFA 2003-et és Tiger Woods PGA Tour Golfot is; az Ubi Soft javában dolgozik a Ghost Reconon (lesz benne multiplayer is), a THQ pedig a Red Factiont dobja hamarosan piacra. Lesznek belsős (Nokiás) fejlesztések is, ezek közül a legérdekesebb az abszolút multiplayerre kihegyezett RTS, a Pathway to Glory. A Nokia jelenleg is tárgyal több nagy japán céggel: állítólag hamarosan a Capcom és Namco is beszáll az N-Gage-re fejlesztő cégek látványosan bővülő táborába!



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

Prince of Persia: The Sands of Time (Ubi Soft) (PS2, GC, Xbox)

Nem tudom, hogy az elmúlt egy évben mi történt a Ubi Softnál, de az idei szezonra olyan erővé nőtték ki magukat, amely több címmel is komoly eséllyel indul az „Év játéka" titulus elnyeréséért. Ezek közül az egyik az új Prince of Persia, melyből egy előzetes verziót kaptunk kipróbálásra (csak a párbeszédek, valamint az átvezető jelenetek hiányoztak, no meg néha elment a hang és megőrült a kamera – de így is napokig a PS2-ben maradt).



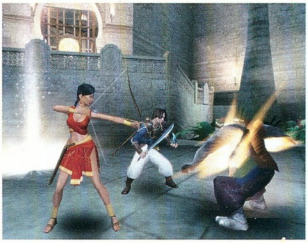
A Sands of Time egy olyan látványos harcot kínáló akciójáték, amelyhez talán csak az első Devil May Cry hasonlítható. A játék jelentős részét a küzdelem teszi ki: a herceg egy handzsárral, illetve az első, bevezető pályák után az Idő Tőrével van felszerelve. Az előbbit használhatjuk a harcban, az utóbbi a kivégző eszköz: az ellenfeleinket csak ezzel a mágikus fegyverrel tudjuk végleg elpusztítani, ha ezt nem tesszük meg, a „holtak" kis idő után fölkelnek. A harcban igen fontos a manőverezés: tudunk a földön gurulni, szaltózgatni, az ellenfél nyakába ugrani – azt, hogy mi történik a lenyomásokat az ellenfelünk helyzete és a mi mozgásunk határozza meg. Ennek köszönhetően a harc fantasztikusan látványos lett – eleinte azért, mert nem tudtam, hogy mi fog történni a gombnyomások hatására, később pedig azért, mert már tudatosan képes voltam használni a speciális támadásokat.





Hősünk kitűnő harci képességei mellett egy akrobata minden tudásával is rendelkezik, aminek platformrészeknél lesz szerepe. Nem csak ugrándozni, kötelet és létrát mászni, rudakon lengeni tudunk, de a falon szaladni is. Ezt megtehetjük felfelé (sokszor így kell felkapaszkodni egy párkányra) és vízszintesen is: ezen mozgásokat kell kombinálni, hogy továbbjussunk, illetve, hogy elkerüljük a különböző csapdákat.

És ez még mindig nem minden, mert a már említett mágikus tőrrel magát az időt is befolyásolhatjuk. Elsőként az idő visszatekerésének képességét szereztem meg (minél több ellenfelet végzünk ki vele, annál erősebb lesz a tőr), ehhez csak le kell nyomni a megfelelő gombot, és visszajátszhatjuk utolsó másodperceinket. Így ha lezuhanunk a halálunkba, netán bekapunk egy végzetes találatot, akkor csak ezt kell elsütnünk, és újra próbálkozhatunk.



A nagyszerű hangulatot varázsoló zene mellé a grafika egészen elképesztő, minden egyes helyszín a legutolsó falfaragásig ki van dolgozva, az ellenfeleink ördögien néznek ki, de ami a legszebb, az a herceg rendkívüli mozgáskultúrája. Játszani a Sands of Time-mal nem csak élmény, de fantasztikus látvány is – aki szereti az akciójátékokat, az nem hagyhatja ki!

Beyond Good & Evil (Ubi Soft) (PS2, GC, Xbox)

A Rayman alkotójának új játéka teljesen felkészületlenül ért: az E3-on csak pár percet játszottam vele, és akkor nem sikerült meggyőznie. A PoP-pal együtt kapott előzetes verzióót (itt is a hangokkal volt a legtöbb gáz, a beszéd mindig késett, a zenék pedig akadoztak) így csak azután próbáltam ki, hogy ott egy különösen szivatós résznél vagy tizedszerre hullottam végleg a vesztembe. Ezután viszont napokig nem került ki a gépből ő sem, annyira megtetszett.



Nem tudom, hogy hivatalosan milyen kategóriába sorolják a játékot, de szerintem ez a tökéletes modern akció-kaland keverék. Adva van egy igen kidolgozott, idegen világ, Hillys, a maga legalább száz lakójával, különféle kerületeivel, egyedi állatvilágával, történelmével. Ide csöppenünk be Jade, egy riporter szerepében, az ő nyomozását kell irányítanunk. A sztori eddig (szerintem a játék negyedéig juthattam el) egészen zseniális, mintha egy jobb filmben vándorolhatnánk szabadon. Ezt csak erősíti a szép – bár egyelőre szaggatni hajlamos – grafika, a jól megválasztott szinkronhangok és a bolti forgalmazást is megérdemlő muzsika.



Szinte nem is tudom felsorolni, hogy mennyi mindent lehet csinálni a játékban – ráadásul még rengeteg dolgot nem is tudtam kipróbálni! Jade-et külső nézetből irányítjuk, harc közben rengeteg különféle támadást adhatunk elő botunkkal. Általában nem kell egyedül mennünk, vagy Pey'J – egy intelligens disznó – vagy a Double H nevű ügynök kísér minket, és nekik is adhatunk egyszerűbb parancsokat.



Nagy szerepe van a suhanónknak, mellyel a tengeren száguldozhatunk – indulhatunk versenyeken, vadászhatunk szörnyetegekre, illetve ezzel közlekedhetünk a különféle helyszínek között. Ugyanilyen funkciókat lát el kis űrhajónk, ezzel komoly űrharcokban is részt vehetünk. Fotóriporterként fényképezőgépünknek is nagy szerepe lesz, sokszor ezzel kell bizonyítékokat szereznünk, de például az egész játék során él az a feladatunk, hogy fotózzuk le a különböző állatfajokat, az ezért kapott jutalom lesz a fő pénzforrásunk. Lesznek olyan helyszínek, ahol lopakodni kell, vagy éppen platformról-platformra ugrálni, és lesz, ahol vadul irtani, vagy logikai feladványokat megoldani – ilyen változatosságra eddig nem nagyon láttam példát.

Természetesen a fentiek a végletekig csiszolt körítést kaptak: a kamera viselkedésébe nem nagyon lehet belekötni, több fantáziadús minijátékban vehetünk részt, és enyhe RPG-elemként szinte mindenen fejleszthetünk harci botunktól kezdve társaink állóképességén át egészen a suhanóig bezárólag. Annak ellenére, hogy ilyen monumentális a játék, mégsem nyomja el a játékost, mint például a hasonlóan sok lehetőséggel kecsegtető Dark Cloud 2 vagy a Morrowind – a franciáknak úgy néz ki, hogy sikerült megtalálniuk az arany középutat.



A BG&E igényessége, kidolgozottsága, változatossága leginkább – bár ez lehet, hogy meglepő párhuzam lesz – a legutóbbi Zeldára emlékeztet; remélem nem köveznek meg sokan, ha bevallom, hogy nekem ez a felnőttesebb stílus jobban bejött.

True Crimes: Streets of L.A. (Activision) (PS2, GC, Xbox)

Bár mind a fejlesztők, mind a kiadó Activision vadul tagadja, de a True Crimes sokkal tartozik a Grand Theft Auto-nak. Igaz, a stílus kicsit más, de ez az egész „itt van egy egész város játszótérnek, csinálj, amit akarsz" dolog itt is jelen van.

Az első fél óra olyan volt, mintha csak egy filmet néztem volna: egy jól összevágott videóval kezdődik minden, amely bemutatja Nick Kanget, azaz szerény személyünket. Ezután jön a bevezető epizód, mely az ismerkedéssel telt, mind a karakterek, mind az irányítás szempontjából. Az átvezető jelenetek pompásan megkoreografáltak, nagyszerűen szinkronizáltak; két híres hangot fel is ismertem – Christopher Walken a portás, Michelle Rodriguez pedig a társunk, aki, gyanítom, romantikus kapcsolatba is bonyolódik majd hősünkkel. Az első fejezetben tanuljuk meg az alapokat a játék három fontos részében: a lövöldözésben, a vezetésben és a verekedésben. A pisztolyhasználat nekem nem nagyon jött be, elvileg a célzás teljesen automata módon működik, ám ez túl lassan történik: mire a célkereszt rátalál az áldozatunkra, már be is kaptunk pár golyót. Elképzelhető – és remélem –, hogy ez később javulhat, mert Nick tudását már a játék elején is lehet fejleszteni, például már megtanultam a két pisztollyal egyszerre két célpontot befogni. Az is zavart, hogy lövöldözéskor bőrkopásig kell nyomogatni az RS-t, nincs automata üzemmód. A verekedés ellenben nagyon jó lett, ugyan nem egy SoulCalibur, cserébe viszont látványos és izgalmas. A három gombbal rengeteg mozdulatot hozhatunk elő, ráadásul itt is új dolgokat lehet elsajátítani – itt az első lecke a nekifutásból támadás volt. A járművezetés hasonlóan működik, mint a GTA-ban: a szimulációhoz nem sok köze van, és itt is bármelyik autót elköthetjük. Igaz, ha bemegyünk egy parkolóba, akkor mindig visszakapjuk Nick kocsiját – ez kicsit fura, de semmiképpen nem zavaró.



Mindig van egy adott feladatunk, melyek egyelőre (másfél óra után) a triádok – a kínai bűnbanda – utáni nyomozással kapcsolatosak. Ezek végrehajtásában az első feladat, hogy eljussunk a megfelelő helyre, amelyet jelez a térkép; a Getaway-től eltérően a sikeres játékhoz nem szükséges helyi lakosnak lenni. Ha ez nincs időkorláthoz kötve, akkor szabadon kóborolhatunk a városban, és, miként a már sokszor említett GTA-ban, rengeteg mellékes kalandba bonyolódhatunk. Mivel rendőrt alakítunk, ezért legsűrűbben random bűneseteket kell megoldanunk. Lehet szó utcai lövöldözésről, autólopásról vagy verekedésről – a bűnözőket hidegre kell tenni, de a pacifisták meg is bilincselhetik őket. Egyszer egy bankrablásnál sikerült mindenkit kiirtanom a biztonsági őrtől az ügyfeleken át a rosszfiúkig – ekkor rossz karmával jutalmazott a játék, de ennek jelentőségét egyelőre nem találtam meg.

A sztori eddig nagyszerű, a rengeteg különböző játékstílust jól sikerült összefércelni, és a zenék (jó sok rap, ami engem általában nem fog meg, de itt nem zavart) is illenek a True Crimes-hoz. A grafika is tűrhető, ráadásul mindkét általunk kipróbált változat támogatta a 16:9-es képarányt. Az előzetes verzió nekem teljesen késznek tűnt, semmi problémát nem tapasztaltam. Igaz, a PS2-es változat sokszor szaggatott az utcai üldözésekben, és a látótávolság is sokkal kisebb volt, mint az Xbox-os változatunkban, de így is jobban nézett ki, mint mondjuk a Vice City. Jó kis játék lesz ez – és szükség is van rá, hiszen idén nincs Grand Theft Auto.



Hardware Online Arena (Sony) (PS2)

Az e havi kakukktojás több szempontból is a Hardware; egyrészt azért, mert ebből egy végleges tesztelhető verziót kaptunk, másrészt pedig azért, mert borzasztóan gyenge volt. Azért nem a tesztek között kapott helyet, mert, mint címe is mutatja, az online játékra találták ki – és mivel a Sony itthon egyelőre nem tervezi a PS2-es modem árusítását, ezért kishazánkban eleve nem is fog megjelenni. Mivel azonban mindig vannak megszállottak, akik külföldről is képesek megrendelni ilyesmit, elvittük egy próbakörre a Hardware-t.

PS2-es modem nélkül csak a gyakorlás opció él, itt legfeljebb nyolc bot – azaz a gép által irányított ellenfél – ellen lehet felvenni a küzdelmet az öt pálya valamelyikén. Itt rögtön felszaladt a szemöldököm a homlokom közepéig; vajon komolyan gondolták ezt az öt szintet?! Minden hasonló, multiplayer öldöklésre kihegyezett játékban helyszínek tucatjai állnak rendelkezésre, amelyeket persze a játékosok később megszűrnek és marad az a néhány, amelyen mindenki játszik. Ez az öt azonban – azon felül, hogy számuk csalódásra ad okot – olyan fantáziátlan, hogy talán még én is jobbat tudnék tervezni. Mindegyik négyzet alakú, és csak a szétszórt tereptárgyakban különböznek, no meg a talaj színében.



Ezt még lenyeltem, betöltöttem a „Maja város" elnevezésű térképet, eztán jött a járműválasztás. A választékot nyolc gép alkotja, két nehéztank, két könnyűtank, két APC és két homokfutó parkol a garázsban. Gondoltam, megadom magamnak az előnyt az első játékban, és a brutális, Barbár névre hallgató monstrumot kötöttem el. Sajnos a többiek – akiknek különböző mitológiai nevük van Lokitól Ozíriszig – szintén ilyen masinával jöttek, úgyhogy nagy előnyt nem szereztem. A cél rendkívül egyszerű: mindenkit lelőni. Indult az akció, megtaláltam Odint, és elkezdtem lőni rakétáimmal. Közben mindketten manővereztünk, és ekkor derült fény a játék egyik legnagyobb hibájára – a fizika nyomokban sem emlékeztet a valóságra, ami az élményt rendkívül megtépázza. Az, ahogy később a monstrumommal 150-es tempó mellett a jégen sikerült egy derékszögű kanyart végrehajtani, végleg betett, ki is kapcsoltam a PS2-t.

Az ellenfelek tudását nem lehet befolyásolni, és a lejátszott öt meccsből (minden pályának adtam egy esélyt) mindet sikerült hatalmas előnnyel megnyernem. Persze, én alapból zseniális játékos vagyok, de az, hogy egy 30 fragig tartó meccsen a nyolc ellenfél egyike sem ment hat pont fölé, az azért túlzás. A későbbi pályákon más gépeket is választottam, de hiába reménykedtem a fair play-ben, a többiek kizárólag tankokkal nyomultak. Szintén a program sekélyességét támasztja alá, hogy csak deathmatch próbálható ki, semmi más játékmód nincs...

Alap fegyverünk mellé színes pörgő ikonok képében vehetünk fel újakat, melyek sokszor azonnali fraget jelentenek. Roppant unalmas volt várni a maja templom tetején, ahol a rakéták termelődtek, és sorban lődözni az alant bután rohangáló ellenfeleket. Ez a kiegyensúlyozatlanság az online játékban komoly probléma lehet...



A játék olyan kevés lehetőséget kínál, hogy inkább demonak nézné az ember, mintsem egy végleges programnak. A grafika nem különleges, igaz, sosem szaggatott – a zene viszont a legbutább tüc-tüc techno, amit azonnali hatállyal kikapcsoltam. Persze, az online játék, amely közben a SOCOM-mikrofonnal beszélgetni is lehet, dobhat rajta, de egy ilyen elrontott konstrukciót szerintem még ez sem menthet meg. A PS2-es online játékra idén ősszel rengeteg jó játék jelenik meg, érdemesebb azokból választani, amelyek többet nyújtanak. Szerintem mindegyik ilyen...

Destruction Derby Arenas (Sony) (PS2)

Emlékszem, anno a PlayStation bejelentésekor az elsők között tették közzé a Destruction Derby képeit, és mindenki elalélt tőlük. Maga a játék is igen jó volt, éjszakákon keresztül kergettük egymást egy haverommal a nagy arénában. Igaz, a későbbi részek nálam kimaradtak, de szerencsére a negyedik résszel be tudom pótolni a kihagyásokat, köszönhetően a Sonytól kapott előzetes verziónak.

Miként a Hardware, a DDA is elsődlegesen az online játékosok meghódítására készült, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy ennek meg is van az esélye a sikerre. Az egyjátékos-mód ráadásul itt nem is csak azért van, hogy valami ilyen is legyen, hiszen a pályákat és a különböző autókat itt kell megnyitni. Ráadásul az sem elhanyagolható, hogy egyáltalán nem unalmas így sem játszani (főleg ketten nem, osztott képernyőn).

A legfontosabb menüpont a Championship, itt négy bajnokság érhető el, egyenként négy pályával. Ezek közül három amolyan versenyféle, bár a második kör tájékán a legtöbben már azzal vannak elfoglalva, hogy összetörjék a többieket. Nem csak minket, ellenfeleink egymást is hangyaszorgalommal gyűrik. Az utolsó pálya minden bajnokságban egy hatalmas aréna, ahol még a körök megtételére sem kell figyelni, az egyetlen célunk, hogy minél több kocsit tegyünk tönkre. Egyébként a száguldós pályákon sem feltétlenül az győz, aki elsőként ér célba, hiszen a végső nyertes az, akinek a legtöbb pontja van. Pontokat lehet szerezni a különféle szép mozdulatokkal (ugratások, pörgések), illetve az ellenfelek összetörésével, lökdösésével. Ehhez méltóan én a legerősebb járgányt választottam, és mivel ez fejlődik a megnyert bajnokságok után, a végére már olyan szintre jutottam el, hogy egy frontális ütközéssel is ki tudtam készíteni egészséges ellenfeleket (egyébként célszerű oldalról támadni, az sokkal nagyobbat sebez).



Sajnos a fejlesztők kicserélésével (az eredetit összerakó Reflections most a Driver 3-on dolgozik) a játék jellege megváltozott. A legfontosabb, hogy a fizika sokkal kevésbé élethű, a karambolok után a kocsik teljesen máshogy viselkednek, mint várnánk. Ezen felül eltűntek az igazi autók, helyettük mindenféle különleges járműveket vezethetünk, ráadásul a valóságtól még inkább eltávolodva, különféle bónuszokat is felvehetünk. Ezek közül a javítás a leghasznosabb, de van turbózás (ez jelentősen növeli sebességünket és ezzel sebzésünket is), pajzs, tökéletes tapadást biztosító gumi, valamint TNT is. Ez utóbbi érdekesen működik: felvétele után pár másodperccel egy robbanás következtében megváltozik a pálya (mondjuk leszakad egy híd, vagy egy hajó belefut a kikötőbe), mi meg 5000 ponttal leszünk gazdagabbak.



A másik két játékmódot választva a már megnyitott pályákon játszhatunk (vagy versenyeket, vagy arénában), sajnos azonban semmilyen játékjellemzőt nem tudunk megváltoztatni (teszem azt kikapcsolni a bónuszokat, megnövelni a körök vagy az ellenfelek számát). Ezen felül túl sok negatívum nincs a játékkal. Igaz, nem túl szép, és a Hardware-hez hasonlóan borzalmasan ócska techno szól alatta, de ennek ellenére élvezetes volt gyilkolászni. Aztán persze ott van az online opció is, amit nem tudtam kipróbálni, de el tudom képzelni, hogy milyen élvezetes versenyeket lehet majd vívni az interneten keresztül.

Wrath Unleashed (LucasArts) (PS2, Xbox)

Aki már akkor is a tévék előtt játszott minden szabadidejében, amikor a C64 volt a csúcsgép, az biztos emlékszik az Archon című programra. Nekem a Wizard of Wor és a Defender of the Crown mellett az volt a kedvencem: egy sakkszerű program, ahol a bábuk nem automatikusan ütötték egymást, hanem a csatákat le kellett játszani. A Collective nevű fejlesztőcsapat most ezt a programot újította fel – nem tudom, hogy ez bevallott dolog-e, de ennek ellenére így van; ez az Archon új köntösben!

Xbox-ra kaptunk egy előzetes verziót, amellyel nem volt túl sok probléma, egyedül az ettől a géptől szokatlanul hosszú töltögetési időket említhetném meg. A játék két részre oszlik: a stratégiai fázisra, illetve a hentelésre. Az előbbi keretében egy hatszögletű mezőkből összeálló pályát szemlélhetünk madártávlatból (a kamerát lehet forgatni és zoomolni). Ezen lézengenek egységeink, és persze az ellenfél monszterei. Felváltva jönnek a körök, egyszerre mindig egyet cselekedhetünk, ami legtöbbször mozgást jelent (néhány lény tud csak varázsolni). Ez a rész tényleg tervezést kíván, hiszen nem mindegy, hogy mikor, kivel hová sétálunk. Figyelni kell például a játékmezők típusára: míg mondjuk egy vulkán környékén ez tűzelementál igen erős, addig egy mocsárban komoly hátrányok érik. Nem árt, ha a lila kupacok formájában megjelenő manát is gyűjtjük, ebből lehet ugyanis varázsolni. Igaz, erre csak a vezetők képesek, de ők igen durva dolgokat adnak elő; a Wrath nevű cucc például azonnal kicsinál egy ellenfelet (talán nem véletlen, hogy ez volt a kedvencem)!



Ha egyik szörnyünket egy olyan mezőre mozgatjuk, ahol egy ellenfél már áll, akkor következik a csata. Itt a stratégiának már nincs semmi szerepe, ekkor két hatalmas szörny üti-csépeli egymást agyarral és csáppal, karddal és mágiával. Az én kedvencem a kentaur volt, amely meglehetősen eltér minden eddig általam látott ilyen lénytől: itt ugyanis velejéig gonosznak tűnő, idomtalan bárddal felfegyverzett lényt irányíthatunk, nem pedig egy „flowerpower" pacit. A harc alatt minden gomb valamilyen támadást jelent, azonban igen sokáig tart kitapasztalni, hogy mit érdemes használni, mert mire végigpróbálnánk minden, már el is pusztultunk. Az oktató mód teljesen használhatatlan, a harcról mindössze annyit közöl, hogy „nézd meg a kézikönyvet". Ez alapból jó ötlet, de egy előzetes verziónál, ami egy írt DVD – egyszerű papírtokba csomagolva –, nem tudtam felhőtlenül örülni neki.



Máskülönben azonban a játék nagyon tetszett. Igaz, a csaták nagy részét elvesztettem, ennek ellenére jól szórakoztam – és külön élvezetes volt az a meccs, amit egy haverom ellen vívtam. A sztori ugyan a béka sejhaja alatt van (négy utálatos isten balhézik), és a térképek is borzalmasan néznek ki, de az egyedi játékmenet bejött. Ráadásul a grafika azért összességében nem rossz, hisz a lények kinézete minden dicséretet megérdemel.

Grath



BIG IN JAPAN PART 5.

Nyugodalmas jó éjszakát kívánok minden kedves olvasónak! Tokióba beszökött az ősz, Szent Mihály lován érkezett...írhatta volna Ady, ha nem Párizs lett volna az ő Bakonya. Szerencsére ezen a szélességi fokon még az október is igen kellemes tud lenni, úgyhogy ez a legjobb időszak arra, hogy az ember egy kicsit sétálgasson a városban, céltalanul, hátha szembetalálkozik valami érdekes dologgal.

Egy ilyen sétát tettem nemrégiben Akihabarában (na igen, hol máshol?) és szembetalálkoztam... A **Gran Turismo 4**-gyel! Bizony-bizony, az epedve várt folytatás már játszható állapotban leledzik, és az értő közönség nagy örömére ki is lehetett próbálni az AsoBitCity előtt felállított GT4 standon. Természetesen ingyért, nagyképernyős TV-n, a speciálisan a játékhoz kifejlesztett hiper-szuper force feedback kormánnyal, hogy teljes legyen az élvezet. Ha már lúd, legyen koleszterintúltengéses! Ugyebár mondanom sem kell, hogy türelmesen végigvártam a hosszú sort, és mentem egy kört a Grand Canyon rally pályán kedvenc Subaru Imprezámmal. Mmmmm... Ahogy egy értő ínyenc mondaná: az *új fogás igen fincsi*! Jómagam nagy rajongója vagyok a sorozatnak, és kíváncsi voltam, vajon mennyit tudnak javítani a GT3-hoz képest, ugyanazon a hardveren (végül is a GT2 nem volt akkora előrelépés anno, ugyebár). Hát, meg kell hogy mondjam, le voltam nyűgözve! A GT4 grafikája egyszerűen MINDENT lesöpör, beleértve a legszebb Xbox-os versenyjátékokat is. Nehéz elképzelni, hogy a jó öreg PS2 ilyet is tud, de ha ezek után az összes többi játékot ehhez képest fogják értékelni, nagyon fogom sajnálni szegény fejlesztőket... Ami a játszhatóságot illeti, az eddig is közel volt a tökélyhez, most még közelebb került. Különösen a kormánnyal teljesen olyan érzés volt, mint valódi autót vezetni (mielőtt megkérdezitek, igen, van jogsim!). A rally pályán pedig miden kavicsot, minden bukkanót ÉREZNI lehetett, köszönhetően a remek force feedbacknek. Ja, a játék (épp a realitása miatt) bitang nehéz, persze én minden segítséget kikapcsoltam, de gondolom a kezdők könnyíthetnek rajta. Az egyetlen dolog, ami nem tetszett annyira, hogy egyrészt az autók még mindig törhetetlenek, másrészt a többi versenyző viselkedése nem volt túl meggyőző. Hiába állítja a Poliphony, hogy forradalmian új az AI, én semmi különbséget nem vettem észre az eddigi „gumiszalag-rutinhoz" képest. Persze az is lehet, hogy csak nem töltöttem elég időt a játékkal, majd kiderül a végleges verzióban. Az azért már most biztos, hogy a GT4 egy rajongónak sem fog csalódást okozni!

Na, eme kicsit hosszúra nyúlt (nem baj, megérte!) bevezető után térjünk a tárgyra. A múltkorában ugye megígértem, hogy a régi japán tradíciók továbbéléséről fogok nektek mesélni. De hát, ahogy mondani szokás, ember tervez, én pedig úgyis arról írok, amiről éppen kedvem van, úgyhogy a japán hagyományok várhatnak a jövő hónapig. Most inkább egy aktuálisabb témáról értekeznék, nevezetesen a **tokiói divatról**. Shibuya/Harajuku bemutatómban már érintettem ezt a topikot, de úgy gondolom, megérdemli a részletes kifejtést. Mint már említettem, a japán fiatalok életében a divat nagyon fontos szerepet játszik. Sokkal fontosabbat, mint a magyarokéban (igaz, a pénzük is sokkal több), de meg vagyok győződve arról, kevés hely van a világon, ahol annyit adnának a külsőre, mint Tokióban. A japán divat olyan gyorsan változik, mint a Csendes-óceán széljárása, de mindenki mindig tudja, mi éppen a trendi, hogyan is illik kinéznie egy magára valamit is adó tinédzsernek. Persze ezt jócskán bonyolítja, hogy itt is különféle stílusok léteznek, és mindenki többé-kevésbé szabadon dönthet, melyiket akarja követni. Viszont az egyes stílusok öltözködési szabályai igen szigorúak (a japánok amúgy is hajlamosak mindent egyformán csinálni), így első blikkre fel lehet ismerni, ki melyik „törzsbe" tartozik. Persze vannak olyan szezonális vonások, amit mindenki, fajranemre való tekintet nélkül visel, mint a jó megjelenés nélkülözhetetlen kellékét (egészen a következő divathullámig, ami akár egy hónapon belül is betörhet).

Az alábbiakban Christian Dior és Karl Lagerfeld ifjú magyar tanítványaként, szakértő szemmel kívánom bemutatni az idei tokiói őszi kollekciónkat. A képek számozottak, mindegyikhez megfelelő leírással. Kérem, fogadják szeretettel amatőr modelljeinket, a Harajuku-ban egy napsütéses csütörtök délután gyanútlanul sétálgató fiatalokat, akiket orvul, paparazzi módjára kaptam lencsevégre. Előre megjegyzem, hogy az itt látható ruhák NEM cosplay-öltözékek, akármennyire bizarrnak is tűnnek. Íme!

1. TOKIÓI ŐSZI KOLLEKCIÓ

Elsőnek e három bájos leányzó mutatja be az idei ősz slágereit. A tokiói népviseletnek is tekinthető fekete hivatalnok-öltöny (*sarariman*-egyenruha) elegáns hanyagsággal panyókára vetve a viselő konokul individualista életszemléletét hangsúlyozza – legalábbis ezt mondja magáról mind a háromszázezer tini, aki ugyanilyet hord. Érdemes közelebbről szemügyre venni az elengedhetetlen kiegészítőket: égőpiros vagy bordó kendő a nyakba, hozzá a nagypapa temetőbejáró kalapja, és máris egy kissé mólés Zorró latinos sármját tudhatjuk magunkénak. A kegyelemdöfést természetesen a színpompás *kawaii* mütyürök adhatják meg a jó ízlés sebzett bikájának: egy rózsaszínű kismalac a csiricsáré Hello Kitty táskára és máris – Olé!



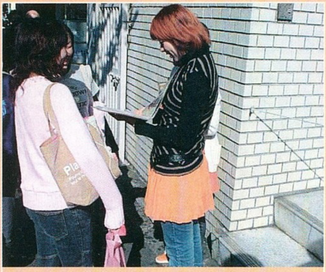
Tokiói őszi kollekció



A kötelező kawaii mütyür

2. HA MÁR A JÓ ÍZLÉSNÉL TARTUNK...

Tessék csak szemügyre venni következő modellünket: én a magam részéről csak a „Tokiói Tűzvész" fantázianéven emlegetem. Az egyszerű kék farmert transzcendentális jelképpé szublimálja a ráhúzott, vakítóan narancssárga otthonka. Ha ehhez még hozzávesszük ázsiai szupermodellünk répavörösre festett sörényét és negatív tigriscsíkos, lehordott pulcsiját, feltárulnak előttünk a lét kilátástalanságának és az univerzum értelmetlenségének eddig nem ismert, kétségbeejtő mélységei. Állítólag az itt látható összeállítás több öngyilkossági kísérletet inspirált már, mint az 1929-es tőzsdekrach és a „Szomorú Vasárnap" című dal együttvéve.



Tokiói Tűzvész – farmer narancssárga szoknyával

3. A GYŰRŰK ÚRNŐJE

Kard és Mágia, Kalandok és Sárkányok! A Fantasy-reneszánsz természetesen a Felkelő Nap országát sem hagyta érintetlenül. De hát mit is várhatna az ember az RPG-k hazájában, mint egy élő, hús-vér elf hercegnőt tömött bevásárlószatyrokkal a karján! A poszthippi beütés természetesen nem tévesztheti meg az értő szemeket: elég egy gyors pillantás az úrnő nyakában lógó, védő rúnáktól és mágikus aurától terhes medálra, nem is beszélve a mithril fülönfüggőről, és máris óelf (quenya) üdvözlő formulák tolulnak halandó ajkunkra. Érdekes adalék Tolkien világához, hogy a tisztavérű tündék láthatóan színvakok, amint ez a hercegnő ruhájának színösszeállításából világosan kiderül.



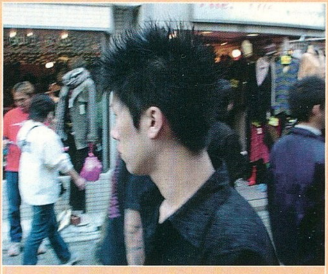
Jól harmonizáló szinek, RPG-s beütéssel

4. CLOUD STRIFE FODRÁSZÁHOZ JÁROK

Természetesen az RPG-k világa nem csak Középföldéből áll, különösen nem Japánban, a Final Fantasy otthonában. Különben is itt az ideje, hogy a férfinem is képviseltesse magát divatbemutatónkon! Elsőnek mindjárt itt ez a fiatalember, akit mintha a Squaresoft valamelyik tüskehajú hőséről mintáztak volna. Persze teljesen érthető, hogy Ázsiában, ahol mindenki fekete és egyenes szálú hajjal születik, az emberek vágynak egy kis változatosságra, szeretnének kitűnni az arctalan tömegből. Ennek logikus eredménye, hogy manapság Japánban az arctalan tömeg szőkített, dauerolt hajú egyedekből áll, és Tetsuya Nomura legközelebbi szenzációs karakterdizájnja egy ferdeszemű, egyenes, fekete hajú japán srác lesz (ilyet manapság már alig-alig lehet látni).



Coud Strife fodrászhoz járok



Én meg Sonic-éhoz

5. COSPLAY

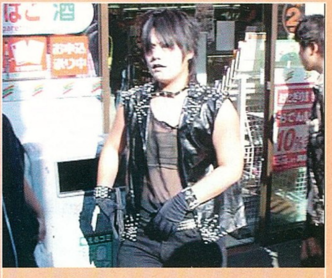
A bevezetőben már említettem, hogy divatbemutatónkban „normális" tokiói fiatalok öltözködését fogjuk bemutatni, de Harajukuban az ember nem menekülhet a cosplayesek vad és őrült törzsétől. Eme dühöngő fenevadak jeges rettegést ébresztenek a legharcedzettebb bennszülött szívében is. Ha végigvonulnak Takeshita Dori dzsungelében, riadt verebekként rebbennek szét előttük a divatvilág legélesebb karmú ragadozói is. Nincs kétség efelől, ők a vadon igazi királyai. Ezt a fotót egy vadászó falkáról életem kockáztatásával, nagy erejű teleobjektívvel készítettem, be is fogom nevezni az idei World Press Photo-n „haditudósítás" kategóriában.



Segítség! Cosplay-esek!!!

666. GÓTIKA, AVAGY VÁMPIROSKA ÉS A VÉRFARKAS

A cosplay vérfagyasztó borzalmai után evezzünk békésebb, derűsebb vizekre. A halál és az elmúlás gondolata bizonyára sokunkat foglalkoztatott már életünk bizonyos szakaszában. A gótika kedvelőinek viszont ez az életelemük, és természetesen ruházkodásukkal is igyekeznek minél jobban kifejezni vonzódásukat a vérhez, a kárhozott lelkek elkínzott sikolyához és az ezredforduló rothadó dekadenciájához. Harajuku még nappal is tele van halálsápadtra sminkelt, láncos-bőrös fiók-drakulákkal, éjszaka pedig épeszű ember úgysem merészkedik arra a környékre... Hacsak nem kíván a Sötétség Gyermekeinek vacsorája lenni. Takeshita Dori divatboltjai közül természetesen van kifejezetten gótikus ízlésre specializálódott is. A fekete, szöges bőrcuccokon és fekete csipkés fűzőkön az autentikusan középkori hangulatot gót betűkkel írt angol szövegek biztosítják, lehetőleg minél több (teljesen fölösleges) ékezettel. Mit is lehetne erre mondani: *All böw béföré thé Lörd öf Därknéss*!

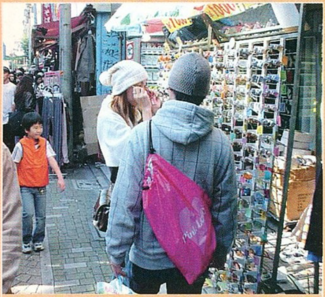


Kiszíííívom a vééééred!

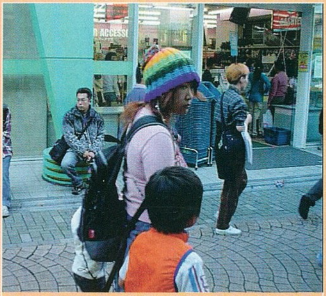
7. A LEGUTOLSÓ TOKIÓI DIVAT – BUKARESTBŐL

Érdekes módon Erdély nem csak a vérszívó gróf rajongóinak ruhatárán hagyta rajta keze nyomát. Az idei ősz legnagyobb divatőrülete ugyanis Tokió-szerte a vastag, fület melengető kötött sapka. A plusz húsz fok körüli, keservesen hideg japán őszben nincs is kellemesebb dolog, mint egy ilyen förmedvény alatt izzadni egész nap, hogy aztán estére olyan szagunk legyen, mint egy ázott juhászkutyának... Mindenesetre leg-

alább senkinek sem fog lefagyni a füle az idei télen, bár az itteni trendeket ismerve lehet, hogy decemberre meg a rövidnadrág jön ismét divatba. Amúgy ezek a sapkák nekem a kezdettől fogva kísértetiesen ismerősnek tűntek. Be is tértem néhány boltba, hogy utánajárjak sejtésemnek. Elég volt egy pillantást vetnem az árcédulára, hogy megvilágosodjak, az ugyanis büszkén hirdette: Made in Romania! Hát persze! A bukaresti utcagyerekeken láttam ilyet a Panorámában! Kérem, szomorúan meg kell állapítanom, hogy a románok ismét túljártak az eszünkön. Ezekért a filléres vackokért ugyanis a Takeshita Dorin manapság 3-4 ezer yent is elkérnek! Íme a javaslatom: Magyarország kezdjen nagy tételben, mondjuk pörgekalapot exportálni Japánba. Előbb utóbb biztosan divatba jön, és akkor meg lesz oldva minden gazdasági problémánk!



Így védekeznek a tokióiak a 23 fokos hideg ellen



Kötöttsapka Made in Romania

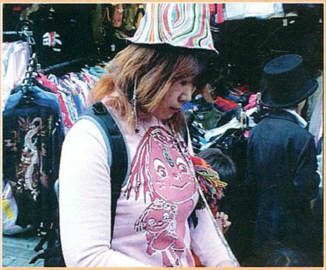
8. A NAGYPAPI KALAPJÁBAN ÉN VAGYOK A MÁJER!

Ha már a divatos tökfödőknél tartunk, érdekes, mennyire át tudnak lényegülni a legordenárébb ruhadarabok is a japán diáklányok mágikus aurájától. Itt vannak például ezek a kalapok, amiket eddig csak nagypapámon és más, őszi délutánokon a Városligetben sétálgató öregurakon láttam. Kényelmes, szolid, barátságos, esetleg szomorkás, kopottas, öreges. Ezek azok a szavak, amik eddig az eszembe jutottak, ha ilyen kalapot láttam. Szexis, kihívó, provokatív? Divatos, fiatalos, bohém? Hogy ez lehetetlen? Tessék csak megnézni ezt a három gráciát a fényképen, és meglátjátok, a legföldhözragadtabb ruhadarabban is ott rejtőzködik a *lehetőség*!



A nagypapi kalapjában én vagyok a májer

Persze minden éremnek két oldala van. Egyes kísérletek fényes sikerrel járnak, míg másokat jobb gyorsan elfelejteni, miután eltakarítottuk a laboratórium füstölgő romjait. Elrettentő példaként, okulásul az utókornak álljon itt ez az... izé, ami ennek a nőnek (?) a fejét (???) „ékesíti". Azt hiszem, bővebb kommentár nem szükséges.



Aszitted' rondább nem is lehetnék – tévedsz!

9. A KLASSZIKUS *HENTAI* MODELL, A JAPÁN ISKOLÁS LÁNY

Hát igen, a matrózblúzos, rövidszoknyás japán diáklányt, megannyi sikamlós manga hősét senkinek nem kell bemutatni. A jóval combközép felett végződő kockás szoknya, a fehér, buggyos zokni és a *kawaii* plüssállatok trófeáival díszített táska manapság már az erotikus folklór szerves részévé vált, akárcsak a század elejének szoros fűzője és csipkés harisnyakötője. Ez a két kép csak azért áll itt, hogy bizonyítsa: Japánban valóban így öltöznek a középiskolás lányok! Az egyenruha eredete egyébként a múlt századra nyúlik vissza: akkoriban, Meidzsi császár parancsára a japánok megpróbáltak minél több mindent átvenni a fejlett nyugattól. A diáklányok egyenruháját az angol tengerészekéről mintázták, a fiúkét meg a porosz katonákról (ezért néz ki minden japán iskolásfiú úgy, mint egy első világháborús német tiszt). A hagyománytisztelő japánok pedig megtartották a viseletet, annak ellenére, hogy a jelentése manapság már igencsak megváltozott.



Matrózruhás iskoláslányok



Közönséges, avagy mezei iskoláslányok

10. AZT SEM TUDOM, FIÚ VAGYOK-E VAGY LÁNY (DE NEM IS ÉRDEKEL)

A japán fiúk amúgy semmiben sem maradnak le a lányoktól divatozás terén. Ennek egy érdekes következménye, hogy néha nem is nagyon lehet megkülönböztetni őket. Gondolom, Pesten egy ilyen külsejű társaság legfeljebb a meleg bárok környékén megszokott látvány, itt viszont az „enyhén" feminin külső nem feltétlenül az alternatív szexuális érdeklődés jele. Érdekes módon az ázsiai (nem csak a japán) lányoknak nem jön be a kemény, macsós külső, inkább a vékony, lányosan szép arcú fiúkat kedvelik. Nem csoda hát, hogy az itteni HVCS-k (Helyi Vagány Csávók) konditerem helyett fodrászszalonba és kozmetikushoz járnak, és nem szégyellnek rózsaszín pulóverben, fülbevalóval, szolidan kisminkelve korzózni a lányok (és melegszívű fiúk) legnagyobb gyönyörűségére.



Azt sem tudom fiú vagyok-e vagy lány (de nem is érdekel)

11. BÖLCSÉSZKAR

Mint minden komoly egyetemi városban, Tokióban is rengeteg az ócska, szülőktől kinőtt ruhákban parádézó, nőies külsővel alig-alig rendelkező posztfeminista bölcsészcsaj. Szemtanúként állíthatom, hogy a japán egyetemek legalább úgy tele vannak velük, mint a pestiek, és az itteniek is kb. annyi szexuális vonzerőt árasztanak magukból, mint egy fej karalábé. Errefelé a bölcsészcsajok tipikusan kopott farmerre húzott kismama-ruhában járnak, valamilyen pasztellszínű blúzzal. Sminket és melleket nem viselnek.



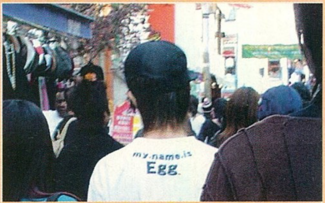
Japán bölcsészcsaj



Japán bölcsészcsaj #2

12. A.NEVEM.TOJÁS

Végezetül itt látható egy örökbecsű idézet a méltán híres japáni póló-feliratokból. Múltkori bemutatómban már részletesen írtam róluk, úgyhogy most inkább nem ismétlem önmagamat. Legyen elég a fenti fotó bizonyítékul a kétkedőknek: a japán pólók dadaista költészete valóban párját ritkítja!



a.nevem.Tojás.

Ennyi lenne mára Tokiói divat-sétánk Harajuku forgatagában. Legközelebb már valóban a japán hagyományokról fogok írni (hacsak megint nem jut eszembe valami más), addig is: Szajonara!

Big











THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

Tolkien főműve mostanában fürdik a sikerben; a filmtrilógia már harmadik esztendeje uralja karácsonykor a mozivásznakat (innen is csókoltatnám a sokat csukló anyukáját annak, aki kitalálta, hogy nálunk megint csak januárban mutassák be az új filmet), és szinte záporoznak a Középföldén zajló játékok. Ezek színvonala ugyan sokszor megkérdőjelezhető (igen, Hobbit, főleg rád gondoltam), de az EA tavalyi The Two Towers-e egy *egész jó* akció-játék volt. **(Hmmm. Biztos ez? Martin)** Idén természetesen érkezik a folytatás, amely már csak címe miatt is biztosan milliószámra fog elkelni. Ezúttal viszont az is biztos, hogy akik beruháznak rá, vagy karácsonyi ajándékként kapják meg, boldogak lesznek: a Return of the King ugyanis sokkal jobb, mint elődje!

RÉGI TÖRTÉNET, FRISS BORÍTÁSBAN

Az, hogy *jobb*, ezúttal nem jelenti azt, hogy nagyban *más* is – első ránézésre ugyanis nincs túl sok különbség a két program között. Egy klasszikus akciójátékot kell elképzelni, amely akár olyan ősökig is visszavezethető, mint a Streets of Rage.

Ahogy tavaly is, ezúttal is két film történéseit dolgozták fel, két küldetés is a középső részből származik (Gandalffal kell helytállnunk a Helm-szurdoknál, illetve Samut vezetve kell megszöknünk Osgiliath-ból). A többi viszont már a trilógiát lezáró alkotás eseményeit mutatja be, úgyhogy aki esetleg nem olvasta a könyvet – van ilyen? – az bizony felkészülhet a poénok lelövésére. A küldetések kiosztása ezúttal másként történik, mint az elődben, a legelső feladat után ugyanis három utat járhatunk be – és tehetjük mindezt egy gyönyörű menü segítségével; egy templom egyik falára vannak felfestve a helyszínek. Az első a Varázsló Útja, mely Gandalfot kíséri végig, itt főként Minas Tirith védelmével kell foglalkozunk. Nekem az ő ösvényén leginkább az a küldetés tetszett, amikor a menekülő asszonyok közül legalább kétszázat kell megmenteni: a hölgyek nagy hullámokban – és hosszú szoknyában – érkeznek, és orkok százai, később pedig néhány ogre is gyilkolássza őket. A második csapás az Aragorn-Gimli-Legolas triót követi végig, a hangsúlyt a Kószára helyezve. A Király Útja először a Holtak Ösvényére vezet, majd a megszerzett sereggel el kell jutnunk Pelennor mezejére. És végül a hobbitokat is elkísérhetjük a végzetükhöz vezető úton.

Először, mint említettem Osgiliathból kell megpattannunk, aztán következik a Banyapók fészke: egy hatalmas labirintus, amelyet pókhálóval borított falak borítanak, és persze rengeteg nyolclábú rovarral is összeakadhatunk. Aztán Samuval megjárjuk Cirith Ungolt, és a játék végső küldetéseként a Végzet-katlanhoz kell felkapaszkodnunk. A küldetések kellően sokszínűek, mindegyiknek van valami különlegessége. Egy helyen például egy nazgűl keres minket, így el kell előle tűnnünk, máshol pedig lopakodva kell nyolcvan orkot elpusztítanunk.

Hősünket egy dinamikusan mozgó, ám általunk nem befolyásolható kamera képén keresztül irányíthatjuk – látványos megoldás a szemlélődőnek, de sokszor kellemetlen annak, aki éppen pár ellenféllel küzd. Sokszor nem látjuk, hogy valaki vár ránk az úton, egész egyszerűen azért, mert a kamera pont akkor vált át egy másik szögbe. Ez néhány helyszínen komoly gondokat okoz, hiszen a program amúgy sem túl megbocsátó.

ANDÚRIL, GLAMDRING ÉS FULLÁNK

Noha feladataink eltérőek lesznek, azért a harc mindenhol dominál – ha ezt nem sajátítjuk el, akkor rengeteget fogunk szenvedni. Aki a tavalyi játékon kacagva szaladt át még nehéz fokozaton is, azt itt kemény pofon fogják érni: a küzdelem sokkal több taktikát igényel. A mozgások ugyan nem változtak, van egy gyors, ám gyenge támadás (X), egy erős, de rendkívül lassú csapás (Háromszög), távolsági fegyver használata (L1+X) valamint a Körrel előhozható rúgás, ami főként a kombóknál kap szerepet. És a kombókra szükség is lesz – a játék közepétől kezdve csak az alapokat használva nem nagyon tudunk előrejutni. Szintén fontos lett a védekezés, most a legkisebb orkokat és pókokat leszámítva szükségünk lesz rá. Aki olvasta az előző számban az Előétel rovatban általam írtakat, az emlékezhet rá, hogy az előzetes verziót túlzottan (e helyére bármilyen durva jelző is be lehet iktatni) nehéznek találtam. Ebből szerencsére kicsit visszavettek, úgyhogy most már csak néhány pálya van, amelyik közepes szinten is képes őrületbe kergetni a játékost. Ilyen például a Holtak Ösvényét őrző élőhalott király, aki legalább öt évvel rövidítette meg az életemet. Volt hajkitépés, kontroller-hajigálás, a PS2-t meg csak azért nem dobtam ki az ablakon, mert a szerkesztőségből hoztam el, és nem hiszem, hogy örültek volna, ha darabokban szolgáltatom vissza.

A fejlődési rendszer ismerős lehet mindenkinek a tavalyi részből: tapasztalati pont nem meglepő módon a legyilkolt ellenfelekért jár. Azonban nem mindegy, hogy milyen stílusosan küzdünk: a bal alsó sarokban van egy kör alakú ikon, és ez töltődik minden egyes bevitt csapással. A program azt figyeli, hogy a halálos ütés pillanatában hogy áll ez a kis mérce, ennek függvényében kaphatunk négyféle osztályzatot a tisztességestől a jón és a kitűnőn át egészen a tökéletesig. Az egyetlen szépséghiba, hogy az idő múlásával lassanként, a bekapott ütésektől pedig igen gyors ütemben csökken a mérce töltöttsége. Ez alól kivételt az jelent, ha sikerül elérnünk a perfekt állapotot, mert ez pár másodpercig mindentől függetlenül megmarad, és ez idő alatt rengeteg TP-t hozhatunk össze. A kivégzett ellenfél típusától – és persze az ölésért kapott bizonyítványtól – függően kapunk tapasztalati pontot, melyet a pálya végén költhetünk el. Vehetünk új kombókat, erősített távolsági támadást, illetve nagyon hasznos életerő-növelést. Az erősebbek természetesen csak bizonyos szinttől elérhetők, ha rájuk vágyunk, szintlépésig csak annyit tehetünk, hogy gyűjtögetjük a pontjainkat. A Return of the King újítása ezen a téren – a rengeteg új kombón kívül –, hogy némelyik megvehető képességet két-háromszoros áron megvehetjük az egész bagázs számára. Ezt érdemes kihasználni a legfontosabb dolgoknál, amelyeket úgy is mindenkinek meg kell venni.

Minden karakternek van egy egyedi támadása is, melyet előhozni meglehetősen körülményes: a négy flippergombot kell egyszerre benyomni, ráadásul az aktiválás is igényel egy kis időt. Gandalfnál ez egy pajzs, ami ráadásul sebzi is a támadókat, Aragornéknál egy harci őrjöngés, ami megnövelt sebzést ad, a hobbitok pedig a tündeköpenyüket boríthatják magukra, amivel viszonylag hosszú ideig láthatatlanok lesznek. Ők így az R2-vel képesek az – inkább a *Gyűrűkúrába* való (ez Tolkien művének igen jó paródiája) – hátba szúrásra, ami azonnal (!) megöl bármilyen ellenfelet. Cirith Ungol például csak ennek segítségével teljesíthető, ott sűrűn kell erre fanyalodni. Néhány helyszínen a tereptárgyak is igen fontosak lesznek, például fegyvertartóból kiszedett lándzsákat hajigálhatunk ellenfeleinkre, katapultokat aktiválhatunk, vagy fáklyával zavarhatjuk arrébb az utat lezáró pókokat (ahol feltűnik a földön egy kék kör, ott kell megnyomni az R1-et az aktiváláshoz).

Mindent egybevetve a harc sokkal izgalmasabb, sokkal







EGY JÁTÉK A JÓK KÖZÖTT

küzdelmesebb lett, mint amilyen tavaly volt. Ez egész jó akkor, ha már van elég sok hatékony speciális támadásunk, mert azokkal már rendesen lehet pusztítani, de az első órákban érdemes türelmesnek lenni, különben azon kapjuk magunkat, hogy megőszültünk.

BILINCSBE ZÁR...

Nekem az első végigjátszás kilenc óráig tartott, amiben benne volt az említett őrjöngéssel töltött időszak is. Sőt, benne van az a háromnegyed órányi videó, amennyit a három filmből összevágtak nekünk az alkotók (érdemes demozni hagyni a játékot, így egy istencsászár trailert nézhetünk meg, melyet a *Rekviem egy álomért* gyönyörű zenéje fest alá). Igazán poéngyilkos részletek nincsenek, egyedül a Banyapók az, „akit" idő előtt vehetünk szemügyre. Ezen videókon felül szinte mindegyik sikerrel vett küldetés után kapunk egy kis DVD-szerű bonuszt. Hol néhány látványtervet a filmhez vagy a játékhoz, de a legtöbbször interjúkat valamelyik szereplővel. Mindegyiket érdemes megnézni, de az Andy Serkissel készültet (ő adta Gollam mozgását és hangját), illetve azt, ahol három hobbit beszél a többiek játéktudásáról, semmiképpen sem szabad kihagyni.

Ha végigvittük a játékot, akkor megnyílik a három titkos karakter (nem árulnám el kilétüket, de semmi extrémre, semmi különlegesre és semmi Gollamra nem kell számítani), valamint az a lehetőség, hogy bármelyik pályát bármelyik hőssel újra próbáljuk. Ez engem túlságosan nem hozott lázba, én inkább mindenkivel a saját szintjeit jártam újra, immár feltápolva; de akit izgalomba hoz a gondolat, hogy Gandalf kúszik fel a Végzet-katlanhoz, vagy Gimli gyakja le Banyapókot, az kiélheti perverz fantáziáit.

Az ilyesminél sokkal élvezetesebb a **kooperatív-mód**, az, amit a tavalyi részből ugyancsak hiányoltam. Itt ketten vághatnak neki a három történetnek (Samu mellé Frodó választható, Gandalfhoz pedig a három harcos bármelyike – miután végigjátszottuk a programot, már bármilyen kombináció elérhető) azzal a kis különbséggel, hogy itt a pályák előre megadott sorrendben jönnek, nem lehet válogatni. Osztott képernyő nincs, így egymás környékén kell maradni – ez néha okoz gondokat, de ez elhanyagolható mértékű. Így sokkal élvezetesebb a játék, és egy kicsit könnyebb is – szerintem a nehéz mód csak ketten játszva teljesíthető; vagy maximumra turbózott karakterekkel. Gyógyitalkából ilyenkor kevesebbet oszt a program, de okosan együttműködve még így sem lesz legyőzhetetlen ellenfél.

Ahogy azt megszokhattuk az EA mostanában megjelenő játékainál (lásd még például az EA Sports-játékokat, vagy a Need for Speed Undergroundot), a PS2-es verzióban lehetőség van az online játékra is. És akkor jöhet a szokásos mantra: modemünk nincs, ezt tesztelni nem tudtuk, ennyi – ezért aztán emiatt nem kap plusz pontokat az értékelésnél.



SZENT ISTÁR!

Igen nagy segítséget jelentett az Electronic Artsnak, hogy kihasználhatják a teljes filmes stáb segítségét. Igaz, azt nekik kellett kitalálni, hogy a film mely részeit változtassák játszható pályákká, de ennek felépítéséhez olyan támogatást kaptak, amit minden fejlesztő megirigyelhetne. Kezdetnek rögtön odaadták nekik a három film teljes zenei anyagát (az első muzsikája erre Oscar-díjat is kapott), aminél jobb nem nagyon kell – végig fantasztikus, ismerős dallamokat hallhatunk; hol hangosan dübörögve, hol épp csak alig észlelhető háttérként. A játék későbbi szintjeiből ítélve egyébként a befejező rész hanganyaga is zseniális lesz, bár nem hiszem, hogy sokan kételkedtek ebben Howard Shore eddigi teljesítményét ismerve. A tavalyi részhez hasonlóan a főbb szereplők mind-mind ellátogattak az EA egyik hangstúdiójába, ahol külön a játékhoz rögzítettek párbeszédeket. Gondolom ezek után senki nem gondolja, hogy a különféle hangeffekteket valami tehetségtelen technikus készítette, de a biztonság kedvéért azért megnyugtatnék mindenkit: itt is a legmagasabb minőségre kell számítani. Ezt egyébként a THX által nyújtott bizonyítvány is igazolja, úgyhogy akinek jó hangrendszere van, az tényleg a moziban érezheti magát.



Látvány terén sincs szégyenkeznivalója a Return of the Kingnek, bár a csata forgatagában nehéz odafigyelni az aprólékos kidolgozású pályákra, illetve a háttérben zajló ütközetekre, vagy ha mégis megtesszük, akkor bizony hamar bekapunk egy-két kardcsapást. A karaktermodellek közül érdekes módon az orkok és szűk rokoni körük van legjobban kidolgozva, nem pedig a játszható hősök. Gondolom itt a film trükkjeit készítő Weta segített néhány digitális lénnyel, amit aztán megfelelően kezelve be tudtak építeni a játékba. Mivel azonban Gandalfékról nem hiszem, hogy volt ilyen változat, itt az EA grafikusainak kellett dolgoznia. Nem mondom, hogy nem lehet felismerni a szereplőket, de azért jobb eredményt is el tudtam volna képzelni a legtöbbjüknél. Különösen akkor rínak ki környezetükből, amikor közvetlen közelről látjuk őket egy átvezető jelenetben (Gandalf arca például nagyon gáz, ellenben Samu szinte lelép a „vászonról"). Mivel tavaly nagyon népszerű volt, idén is sokszor láthatjuk azt a megoldást, hogy a filmből kivett videó átmosódik a játék motorjával készített jelenetbe. Ezek most is nagyszerűen néznek ki, főleg azok impresszívek, ahol ezután rögtön már mi irányítjuk a karaktert (ilyen például a legelső küldetés).

A Return of the King egy igazi folytatás, minden ízében felülmúlja az elődjét. Azt én túl rövidnek tartottam, hiányoltam a kooperatív játékot – most ezeket mind kijavították. Ráadásul online is lehet játszani (persze csak azon országokban, amelyek a Sony erre érdemesíti), és a pályák is sokrétűbbek lettek. Nem egy forradalmi játék, sőt, attól igen messze áll, de olyan jól sikerült minden alkatrészt összecsiszolni, hogy a könyv, és a film rajongói meg lesznek elégedve vele. Lehet rá azt mondani, hogy „hiszen ez csak egy beat'em up", de abból bizony a legjobbak között van; ráadásul a szokásos EA-igényesség is sokat dob rajta. A programba igazán csak onnan lehetne belekötni, hogy miért egy akciójátékot csináltak, miért nem egy igazi szerepjátékot. Ennek persze megvannak a maga okai (pl. az EA-nál csak a film jogai vannak, és az elég hülyén nézne ki, ha Gandalf szintet lépne; no meg azt nem lehetne egy év alatt összedobni), de az tény, én is örülnék egy igazi RPG-nek.

Az még egy érdekes kérdés, hogy jövőre milyen játékot kapunk – merthogy kapunk, az az EA üzletpolitikáját (a franchise-ok okos kihasználása, avagy a rókanyúzás) ismerve biztos. Remélem nem egy *SimKözépfölde* lesz az...

Grath

MARTIN BELESZÓL!

Tele a butykosom az EA-féle *Gyűrűk Ura* játékokkal! Az előző gyönyörű volt, de unalmas és nem könnyű. Ez az új rettentő gyönyörű, de borzalmasan unalmas és mocskos nehéz. Nem tudom, talán velem van a baj, de nekem a ROTK nem jött be... A trailer az elején, na, az bitang. A többi? Egy napos monoton menet, amit még szórakozásnak sem lehet nevezni... Kopa, Atcom, ugye igazam van? :(

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

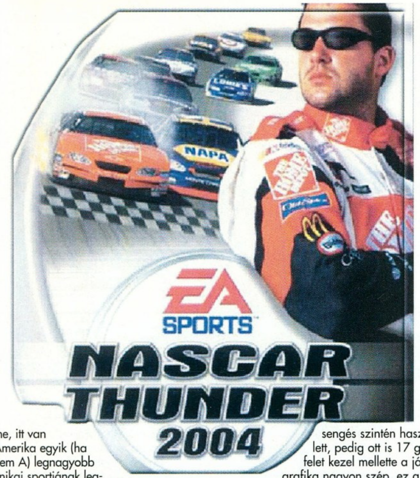
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (78KB)
analóg irányító (dual shock), thx, online

✓ mintha csak moziba lennénk
× csak ott nem fogunk káromkodni ennyit

8.5 pont

ITT AZ ÚJ NASCAR!



Íme, itt van Amerika egyik (ha nem A) legnagyobb technikai sportjának legújabb és legjobb feldolgozása! A körítés már az elején megvillantja magát, mikor az EA Sport szlogenjét bemondatják pilótákkal vagy más személyekkel, akik vagy elröhögik a dolgot, vagy látszik rajtuk a megilletődöttség. A Nascart nem kell már bemutatnom, megtettem elégszer, inkább foglalkozzunk az újdonságokkal és a game lehetőségeivel.

A menükben egyébként nagy NEW felirat jelöli a bekerült új pontokat, de nem csak ott változtattak a készítők! Az összes újdonságot meg lehet nézni a Features menüben, és ezek alapján ez nem valami feljavított, régi anyag, hanem egy olyan játék, amiért megéri kiadni a dollárt bármelyik amcsi rajongónak. Itt van kapásból a Race Online, amihez persze kell net adapter is értelemszerűen. Nekem legjobban az AI emberibb mivolta nyerte el a tetszésemet, ugyanis egy pilóta semleges állapotból kaphat rivális vagy baráti megjelölést is, ami annyit tesz, hogy ha bénáztunk és meglöktünk valakit a kelleténél jobban, akkor az a versenyző, ha teheti, később akadályoz majd minket, vagy visszaadja a kölcsönt, barátként pedig segíti az előrejutásunkat mondjuk a sor feltartásával – természetesen mindezt a versenyszabályok adta kereteken belül. A versenyeken pedig akár saját kocsival és névvel is indulhatunk, illetve a karrier mód ezzel is indít. Ha már előzőleg kreáltunk magunknak profilt a Create-a-car menüben, akkor ezt be is tölthetjük a kártyánkról. Nagyon korrekt, még a szponzor matricákat is variálhatjuk, vagy a színeket külön-külön. A futamok megvalósítása szintén dicséretet érdemel, hiszen 43 autót kezel a mesterséges intelligencia, és valahogy nem mennek egymásnak, sőt a lassabb autókat is kikerülik – ami egy 22 versenyzős F1 játékban valamiért ritkán jön össze. A képfrissítés mondjuk nem túl folyamatos, de bőven a játszhatóság határán belül marad, és még akkor sem lassul be, amikor visszapillantót kérünk – ugyanis az abban látható kép lassabb leképzésű, ezért nem veszi el a drága időt a fő modultól! És aki fanyalog, az gondoljon a valós árnyék hatásokra (fák, kerítés, épületek), a kocsi rendes tükröződésére, a nagyfelbontású textúrákra és a mélységélességre, tehát a távoli táj elmosására. Ilyen szintű grafikát így kezelni mestermunka, jó a törésmodell is, és az osztott képernyős versengés szintén használható lett, pedig ott is 17 gépi ellenfelet kezel mellette a játék. A grafika nagyon szép, ez a legrealisztikusabb Nascar jelenleg, és csak reménykedni tudok abban, hogy a F1 2004 is valami hasonló színvonalat fog képviselni, bár gondolom azt más csapat fejleszti. Az EA belehúzott rendesen, és ha ilyen játékokkal tartja meg a monopolhelyzetét a sportjátékok piacán, akkor nincs miért aggódni.

Dzson





NASCAR THUNDER 2004

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: PS, X

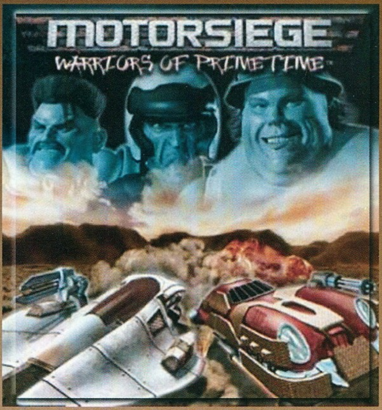
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos + online
memóriakártya 8mb (500KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ nascar felsőfokon!
× azt a pár frame-et még begyömöszölhették volna, hogy gyorsabb legyen

9 pont

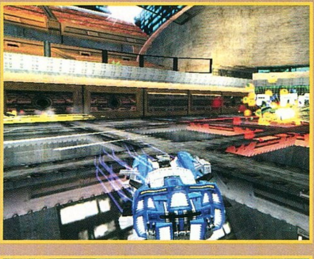
MOTORIZÁLT FPS



Fura egy játék ez a Motorsiege. Először valami újabb Wipeout klónnak gondoltam, de itt nem szűk csőben folytak a történések, hanem nagy, nyílt terepeken. Meg az intro karakterei is elég egyéniek voltak, brutál izmos bányász, maszkos fickó, vénkisasszony kutyával meg egy majom... Aztán nyomtam egy Arcade menüpontot, és a megjelenő versenymódok olyan ismerősnek tűntek. Siege, Deathmatch, Survival, Chase, és ezeknek a Team változatai. Mintha valami Quake Arena klón lenne, nem? A beállítások is ezt igazolják: idő- és pontlimit, és a pályák között is akadtam többek között Quake meg Castle Woopenstein I-II elnevezésűekre is. Ezek a szintek öt fő helyszínből választhatóak, amiken 7-9 pálya található. De már tovább is léptem a járművekhez, amik meglehetősen futurisztikusak, de felismerhető bennük egykori autó mivoltuk. A járgányok három nehézségi szint szerint kapnak páncélokat és stabilizátorokat, és ugyancsak ennek hatására növekednek az értékeik (armor, handling, speed, firepower és boost). Tűzerő! Rossz game már nem lehet, ugye? :)

Na, lassan kiderül, mert már tölti is a kiválasztott Siege módot a lemezről az én drágaszágom. És így ki is derült, hogy a játék leginkább egy antigravitációs, felfegyverzett autókkal játszandó FPS, kis módosításokkal. A lényeg az arcade versenyeken például egy labda felvétele vagy elvétele másoktól és a színes körökkel jelzett kapuba juttatása. Ez nem hangzik túl bonyolultnak, és nem is az, hanem inkább igen nehéz, mivel az összes ellenfél a labdát éppen birtoklót kergeti és lövi, mint állat. A labda átvétele csupán abból áll, hogy nekimegyünk a delikvensnek, vagy szanaszét lövöldözzük válogatott fegyvereinkkel, amit a pályán bőségesen találhatunk. Csak ugye, ha meg nálunk a laszti, akkor velünk teszi ugyanezt a másik hét rivális, szóval a játékmenet valami iszonyat pörgős! Az irányítás szintén tipikus FPS. Előre, hátra, oldalazás, fel, le, elsődleges és másodlagos tűz, és kapunk egy boost gombot is, ami átmenetileg nagyobb sebességet kölcsönöz nekünk, és így kis esélyünk van meglógni vagy utolérni az üldözöttet. A járművek lebegő mivolta miatt viszont a game nehezebb, mint egy hagyományos lövöldözős stuff, mivel az irányítás kb. olyan, mintha állandóan jégen vezetnénk, tehát oda kell figyelni a kanyarodásra és a fékezésre egyaránt. A grafika szép, iszonyat gyors és rángatás mentes, még kétjátékos módban is, amit ugye bulikon ajánlatos nyomni. De aki magányosan szereti elfoglalni magát, annak ott a Career lehetőség, ahol különféle feladatokat kell megoldania pontokért, és ennek függvényében léphet az újabb pályákra és vehet cuccokat magának. Érdekes, de kissé egyszerű játék ez, én maradok a Warhammer40K-nál inkább. **(Keblemre kisfiam! Martin :)**

Dzson





MOTORSIEGE – WARRIORS OF PRIMETIME

PLAY-IT

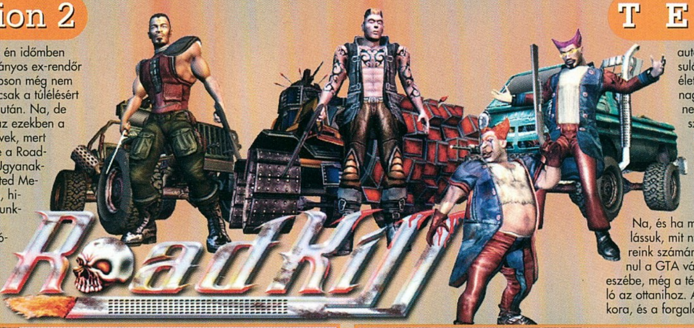
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (51KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ dinamikus, gyors és brutális játék, felspanol
× hamar megunható, úgy érzem

5 pont



Ismeritek Mad Max-et? Az én időmben nagy filmek voltak a magányos ex-rendőr kalandjai, amikor Mel Gibson még nem volt befutott színész, és már csak a túlélésért küzdött a nagy apokalipszis után. Na, de nem is ez a lényeg, hanem az ezekben a filmekben használatos járművek, mert nekem ezek jutottak eszembe a Roadkill járgányai után hirtelen. Ugyanakkor hirtelen a GTA és a Twisted Metal is eszembe juthatott volna, hiszen a városok, a zeneként funkcionáló rádióállomások és egyes feladatok a „nagy autólopásból" lettek lopva, míg a járművekkel történő harc a „csavart fém" jellegzetessége volt sokáig. A Roadkill ugyanis nem azt jelenti, hogy valamilyen utat kell megölnünk, hanem azt, hogy főhősünk egy olyan világban él, amiben nincs törvény, és az ember önvédelmi fegyvere az autója, na meg a beleszerelt elülső géppuskák, és a platón fityegő nagyobb, rögzített gépágyú, a hátul kihelyezett aknákról nem is beszélve (valószínűleg jól jönne ilyen tuning néhány gépjárművezetőnek is, a pesti dugókban araszolgatva). És, hogy még mondjak Mad Max-es párhuzamot, ez a világ is egy katasztrófa után lett ilyenné, ahol már csak degenerált utcai bandák összecsapásai teszik színesebbé a hétköznapokat.





Ez az introból mind kiderül, viszont az nem, hogy akkor mit keresnek az utcán bottal közlekedő öreg nénik és bácsik, és miért kapott prostituált besorolást az összes lány, aki a streeten kószál? És itt már átcsapunk GTA-ba, mert az ilyen óvatlan gyalogosokat gyakran fogjuk az autónk alatt látni, amikor megpróbálnak ugyan elugrani a járdán száguldó masinánk elől, de ez nem jön nekik össze. A galádabb, gonoszabb fajta még fel is akad a lökhárítónkra, és így kénytelenek vagyunk vonszolni egy darabig a hulláját, mire végre leesik onnan, de addig persze jól összevérzi az alvázat nekünk. Ilyenkor bosszúból nyugodtan kapcsoljunk hátramenetbe, és jólesően érezzük a kontrollert megremegtető huppanást, ami azt is jelzi, hogy a véletlen baleset áldozata még dinamikus „tárgy", és kedvünkre átrendezhetjük a helyzetét és a végtagjait fekvő helyzetében.



Természetesen a vétlen és kevésbé vétlen – mondjuk rakétavetővel minket lövöldöző – áldozatok elütlegelésével nem merül ki a Roadkill története és lényege, mert az általunk irányított hős célja a mesés Paradise City-be eljutni, viszont ehhez előbb a Lava Falls, majd a Blister Canyon küldetéseit is végre kell hajtania. Az első városban mint új fiút mutatnak be minket a helyi egyik banda fejének, aki az embereit klónozással gyárthatta le, mivel tök ugyanúgy néz ki mindegyik. Feltűnő ismertetőjelük a sárga, kétoldalt feltupírozott haj, ami hasonló picit ahhoz, amilyen frizurát a Firestarter című klipben láthatunk a Prodigy zümmögőkórus szólistájának a fején, csak éppen ez nincs középen kiborotválva.

KINYÍROM MINDET... !

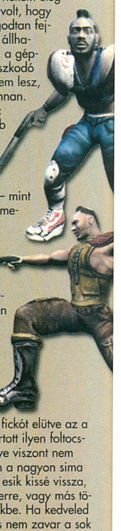
A feladatok is elég egyszerűek, öljük meg ezt vagy azt, lőjük szét egy bolt árukészletét vagy három söröskocsit, esetleg hozzuk el a főnök autóját a reptérről. Segíteni kapunk egy havert, aki kezdetben még csak mellettünk ül az anyósülésen, de hamar felmászik a géppityuhoz hátra, és nagy szorgalommal lövi a konkurens bandák tagjait és járműveit. A géppuska irányítását esetenként mi is megkapjuk, pl. az említett két szétlövős eset kapcsán, vagy annál az opcionális küldetésnél, ahol öngyilkos emberkék akarnak minket felrobbantani, ezért az álló kocsiból célszerű őket minél távolabb elkapni egy sorozattal. A beépített, elülső fegyverek kezelése mindig ránk van bízva, és az R1 nyomkodásán kívül csak annyi lesz a dolgunk, hogy autónkat a kívánt irányba fordítsuk, mert a célzás automatikus. Ez picit néha kellemetlen, mert lőnénk a kijelölt célpontot, de begyalogol a képbe egy jámbor városlakó, mire a fegyver átvált rá és szanaszét lövi – ami nem baj végül is –, csak addig az eredeti cél jól kereket old, vagy belénk ereszt pár sorozatot.

Békésebb extra feladatok is vannak azért, mondjuk felszedni és elvinni egy csomagot adott időn belül, vagy benevezni egy versenyre, ahová már célszerű valamilyen gyors járművet szerezni, mert a kezdeti furgonunk lomha, és a szemét ellenfelek csaló módon golyóállóak. De ha nem vagyunk hívei a békés feladatoknak, akkor vegyük fel a „10 ellenség kinyírása X percen belül" taszkot nyugodtan. A küldetések megtalálása és nyomon követése nem nehéz, mert a fontosabb dolgok kijelzésre kerülnek a (szintén) GTA jellegű kis térképünkön, vagy a Start gombra előkerülő menüben. Ez a menü egyébként a térképen kívül statisztikával is szolgál, hogy milyen emberből hányat nyírtunk ki eddig, milyen likvidálási stílusból mennyit használtunk (elütés, lelövés, felgyújtás...), miket szedtünk fel (power-up és „blueprint", amiből négyet kell begyűjteni extra dolgok megkaparintásához), hol tartunk a játékban és hasonlók. Menteni viszont nem itt tudunk, hanem a garázsunkban (ismerős?) a Körrel, ahol autót válthatunk, ha van már másik, és itt automatikusan feljavul járművünk is, hasonlóan ahhoz, amikor az úton szedünk fel piros csavarkulcsot – amik bizonyos idő után újratermelődnek. A speciális dolgok közül talán még a bolt (Shop), ami említésre méltó, ahova behajtva vásárolhatunk pár túlélést megkönnyítő dolgot. Van itt nitro (először ezt kell venni, ha a főnök autójával bejövünk), jobb gyorsulás és sebesség, nagyobb életerő, bár a választék nem túl nagy és magasak az árak. De ne aggódjatok, lehet pénzt is szerezni, mondjuk a felrobbant járművek után maradó alkatrészek felszedegetésével.



ÉRTÉKELÉS

Na, és ha már a robbanásoknál tartok, lássuk, mit nyújt a játék a vizuális ingereink számára. A városok tagadhatatlanul a GTA városait juttatják az ember eszébe, még a térkép is meglehetősen hasonló az ottanihoz. A területük viszont nincs akkora, és a forgalom is jóval szegényesebb, na meg a grafikai megvalósítás is egyszerűbbre sikerült. De nem húzom le, mert a jó szintjét azért eléri, és néhol talál a gyilkolászó kalandor egész kellemes helyeket is, mondjuk rögtön a kezdő pozícióban a game elején, ahol szemben animál a vidámpark hatalmas kalózhajó hintája. Az autók jól beépülnek a tájba, vezetni is kellemes őket, csak nekem elég fura volt, hogy nyugodtan fejre is állhatunk, a géppuskának és az abba kapaszkodó lövészünknek semmi baja nem lesz, sőt, még csak le sem esik onnan. Sérülni egyébként csak harc közben lehet, így a nagyobb autók előnye csupán a szívósságukban nyilvánul meg, eltaposni nem tudjuk a kisebbeket. De ez csak a kocsikra vonatkozik – mint azt kifejtettem a cikk elején megemlített gyalogos gázolós ámokfutás kapcsán –, mert a humán létformák viszonylag nehezen viselik a kocsikkal történő ütközést, és látványosan feldobódnak a levegőbe, vagy csak simán ott maradnak egy vértócsa közepén, de egy jól kivitelezett csattanáskor akár az egész képernyőt telefröcsögik piros testfolyadékkal.



Sőt, volt olyan is, hogy egy fickót elütve az a falnak repült, és oda is gyártott ilyen foltocskát! A grafikai engine erénye viszont nem csak ebben merül ki, hanem a nagyon sima futásban is, ami csak akkor esik kissé vissza, ha több autó robban egyszerre, vagy más tömegjelenet kerül a látóterünkbe. Ha kedveled az antiszociális gamékat, és nem zavar a sok vér meg brutalitás, akkor ajánlom eme programot, ha nem is egyből megvenni, de kipróbálni egészen biztosan.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Fúúúú, nekem aztán a hátam közepére sem hiányzik egy ilyen idióta autós-gyilkolós game. A víz ver tőlük, utálom mindegyiket, 2 pontnál nem adnék többet nekik Ez esetben viszont úgy tűnik, hogy nem az én ízlésem a mérvadó, mert Dzsonnak is tetszett a stuff, és a legtöbb netes fórumon is 8, 8.5, sőt, néhol 9 pont körül értékelték! Kabbe gyíkok, én leléptem... ;)

ROADKILL

MIDWAY

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (112KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ pörgős játék, harc, erőszak, vér...
× gta és twisted metal lopás közepes szinten

7.5 pont



THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

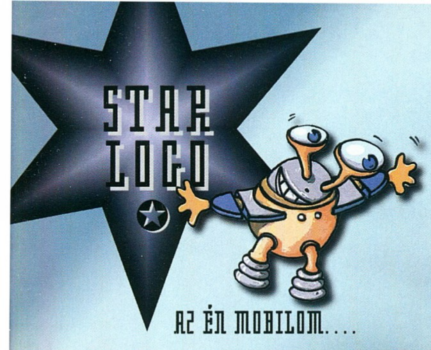
Gyűrűk Ura játékshow

Gyere és próbáld ki a legújabb Gyűrűk Ura játékot az 576 Konzollal!

Mérkőzz meg az 576 Konzol gárdájával és nyerj belépőt a Danubius Online DVD Premier bemutatójára, ahol megnézheted a Gyűrűk Ura: A két torony bővített verzióját! Ha ügyes leszel tiéd lehet az Electronic Arts The Lord of the Rings: The Return of the King játéka! Ha biztosra akarsz menni, kattints a www.danubius.hu-ra és nyerj jegyet a premier előtti bemutatóra! Mi ott leszünk... Te se hagyd ki!

A játékshow november 25-én a Palace MOM Parkban 17 órakor, a vetítés 19 órakor kezdődik!

Rádió Danubius · 576 Konzol · Warner Home Video · Palace Cinemas MOM Park · PC GURU · PlayStation 2 · EA GAMES



ÍGY RENDELHETSZ!
SMS-ben! Küldd el a kiválasztott logó, képüzenet, vagy csengés kódját a
06 90-62-62-62
számára! Mindhárom mobil hálózatból!
Vezetékes telefonról! Hívd a
06 90-44-24-54
számot, majd az ott hallható menü segítségével billentyűzd be a kiválasztott logó, képüzenet, vagy csengés kódját **a betűk nélkül**!

Lepd meg barátaidat új csengőhanggal, logóval, vagy képüzenettel!
Külddel a **06-90-62-62-62** számra SMS-ben a kiválasztott tartalom kódját, majd egy szóközt követően barátod telefonjának típusát, végül egy újabb szóköz után barátod telefonszámát bármely mobilhálózatból!
Pl: KN710119 SG 06301234567 vagy KN710107 SIE 06201234567

CSENGŐHANGOK:

TOP 10

1. Zanzibár - Szólj már	KN27850
2. VTech - Éjfél után	KN21111
3. TATU all the things	KN24068
4. Sterbinszky - Axetázis	KN22074
5. Star Wars - Opening	KN22053
6. Scooter - Ramp	KN22073
7. Romantic - Szeretem őt	KN27840
8. Rém rendes család	KN24073
9. Panjabi Mc - Mundian	KN23006
10. Nagy ho ho horgász	KN22041

AMIGA

Apidya	KN26803
Bloodmoney	KN26804
Cannonfodder	KN26805
Championship manager	KN26806
CHaos ENgine	KN26807
Gods	KN26808
Hybris	KN26809
Jumpng Jackson Theme 1	KN26810
Jumpng Jackson Theme 2	KN26811
Jumpng Jackson Title	KN26812
lemmings	KN26813
Lotus Esprit 1	KN26814
Lotus Esprit 2	KN26815
Lotus Esprit 3	KN26816
Lotus Esprit 4	KN26817
Magic Pockets	KN26818
Rick Dangerous	KN26819
Rtype	KN26820
Speedball2	KN26821
Streetrod	KN26822
Supercars 2	KN26823
Turrican	KN26829
Turrican 2 level 1	KN26830
Turrican 2 level 4	KN26831
Twintris	KN26832
Worms	KN26833
Xenon2	KN26834

JÁTÉKTEREM

Streetfighterzangief	KN26935
Pengo	KN22996
Puzzlebobble	KN22997
mortalkombat	KN22998
greenberet	KN22999
1942hi	KN26835
1943	KN26836
afterburner	KN26837
alteredbeast	KN26838
arkanoi2	KN26839
arkanoid	KN26840
Black Tige	KN26841
bombjack	KN26842
bombjack2	KN26843
bubblebobblegameover	KN26844
bubblebobbleintro	KN26845
bubblebobbletheme	KN26846
burgertime	KN26847
circuscharlie	KN26848
cityconnection	KN26849
commando	KN26850
contra	KN26851
contra1	KN26852
digdug1	KN26853
donkeykongingame	KN26854
donkeykongintro	KN26855
donkeykonglevelstart	KN26856
doubledragon2level1	KN26857
doubledragon2level2	KN26858
doubledragonending	KN26859
doubledragonlevel1rtx	KN26860
doubledragonlevel4	KN26861
doubledragontitle	KN26862
elevatoractiontheme	KN26863
Froggeringame	KN26864
Galaga	KN26865
Ghostsandgoblinsmain	KN26866
Ghostsandgoblinsst1	KN26867
Ghoulsandghosts1	KN26868
Ghoulsandghosts2	KN26869
goldenaxe	KN26871
gradius	KN26872
gradiuscoindrop	KN26873
gradiusintro	KN26874
gyruss	KN26875
hangon	KN26876
Ikariwarriors	KN26877
IndianaJones	KN26878
killerinstictjago	KN26879
killerinstictsabrewulf	KN26880
kungfumaster	KN26881
kungfumasteringame	KN26882
mappy	KN26883
metalslug	KN26884
metrocross	KN26885
MikieST1	KN26886
MikieSTage4	KN26887
mooncresta	KN26888
moonpatro	KN26889
mortalkombat	KN26890
msPacman	KN26891
neogeo	KN26892
Newzelandstory	KN26893
Ninjawarriors	KN26894
Outrun	KN26895
Pacmania	KN26896
Rallyx	KN26897
Paperboy	KN26898
Rastan	KN26899
Robocop	KN26900
Rodland1	KN26901
Rodland2	KN26902
Rollingthunder	KN26903
Rtypeintro	KN26904
Rtypest1	KN26905
Rtypest2	KN26906
Salamanderst1	KN26907
Salamanderst2	KN26908
Shinobi	KN26909
Shinobi2	KN26910
Shinobi3	KN26911
Simpsons	KN26912
Slapfight2	KN26914
Spaceharrier	KN26915
Spyhunter	KN26916
Starwars	KN26917
Strawars	KN26918
Streetfighteralpha3Cammy	KN26919
Streetfighteralpha3Rose	KN26920
Streetfighteralpha3Vega	KN26921
Streetfighterbalrog	KN26922
StreetfighterBlanka	KN26923
StreetfighterChunli	KN26924

SIEMENS és ALCATEL

képüzenetek valamint dallamszerkesztő nélkül letölthető midi csengőhangok

SMS-ben történő letöltéshez írd a **SIE** vagy az **ALC** kódot a számok után! Pl: KN28123 SIE vagy KN28123 ALC

Képüzenetek!

KN481120	KN481121	KN481122	KN481123
KN481124	KN481125	KN481126	KN481127
KN481128	KN481129	KN481130	KN481131
KN481132	KN481133	KN481134	KN481135
KN481136	KN481137	KN481138	KN481160

Csengőhangok!

Eminem Without me	KN28132	Limp Bizkit Rollin	KN28173
Scooter Ramp	KN28170	Metallica Master of puppets	KN28174
Las Ketchup Asereje	KN28167	Slipknot Wait and bleed	KN28176
GIGI DAgostino La passion	KN28208	Queen We are the champions	KN28212
Vengaboys Shalala	KN28171	Linkin Park - Forgotten	KN28223
ATB Hold you	KN28199	P O D Boom	KN28175
Eminem stan	KN28205	Dmx Ruff	KN28211
Celine Dion Titanic	KN28201	Cypress hill rock superstar	KN28222
Eminem Kim	KN28130	Carl Cox Phuture2000	KN28224
Eminem My name is	KN28204	Mekk mester	KN28179
Sting Craig David Rise and fall	KN28221	Mézga család	KN28180
Crazy Town Butterfly	KN28127	Harry Potter Diagon Alley	KN28162
Madonna American life	KN28220	Süsü	KN28181
RHCP Californication	KN28168	Romantic - Szeretem	KN28188
Xzibit Paparazzi	KN28172	Zanzibar - Szólj már1	KN28191
Bomfunk Mc Freestyler	KN28200	Sterbynszky - Axetazis	KN28190
Faithless We Come I	KN28207	Máte Péter - Egyszer véget ér	KN28185
RHCP Otherside	KN28169	Romantic - Vágyom rád	KN28189
Eminem Guilty Cons	KN28129	Republic - Kismadár	KN28186
Prodigy Breathe	KN28210	Kozmix - Angyal	KN28184
De ja Vu Cant Stop	KN28202	Király Linda Clubsong	KN28183
Eminem The real slim shady	KN28206	Romantic - Homokszem	KN28187
Cleanin out my closet	KN28203	Jimmy - Még nem mehetek el	KN28134
2Pac Changes	KN28126	KFT Afrika	KN28213

Siemens M50, C45, S45, Me45, MT50, SL45, C55, A50, SL42, valamint Alcatel 511, 512, 525, 715 készülékekre!

NOKIA képüzenetek

KN410556	KN410557	KN410587	KN410604	KN410654
KN410675	KN410760	KN410763	KN410764	KN410872
KN410875	KN410881	KN410889	KN410890	KN411780
KN411806	KN411810	KN411811	KN420052	KN433097

NOKIA és SAMSUNG operátorlogók

Samsung készülékekre (csak V200, S300, S100) történő letöltéshez írd az SG kódot a számok után! Pl: KN28123 SG

KN742209	KN710446	KN710448	KN710449	KN710450
KN710451	KN710453	KN710455	KN710458	KN710467
KN710470	KN710474	KN710779	KN710784	KN710787
KN710790	KN710796	KN710802	KN710805	KN710808
KN710809	KN710817	KN710818	KN710819	KN710826
KN710830	KN710833	KN710835	KN710837	KN710841
KN710845	KN710851	KN710855	KN710858	KN710891
KN710892	KN710893	KN710897	KN710904	KN710906
KN710908	KN710909	KN710910	KN710915	KN710938
KN710939	KN710945	KN710947	KN711186	KN711187
KN711188	KN711189	KN711190	KN711191	KN711194
KN711195	KN711197	KN711199	KN712132	KN712135

Csengőhang letöltésésnél ne felejtsd el beírni a kód után a készüléked típusának első két betűjét is! Például: ha a James Bond csengést szeretnéd, és Alcatel telcsid van, küldd : KN21007 AL »Nokia-NO/ Sagem-Sa / Motorola-MO/ Siemens-SI / Ericson-ER / Alcatel-AL« A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, amelyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatból (Westel, Pannon, Vodafone) működik!

Logo, képüzenet és csengés 380Ft+áfa/SMS vagy 240Ft+áfa/perc. Társkeresés csak 76 Ft+áfa/sms! Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia és Samsung telefonokra tölthetők le! **További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 620. oldalán.** Telefor Kft.
Közönségszolgálat: 06-1-422-3490

STAR LOGO EXTRA — Havonta 3 db legújabb PS2 játszható demo DVD-t sorsolunk ki a letöltők között!

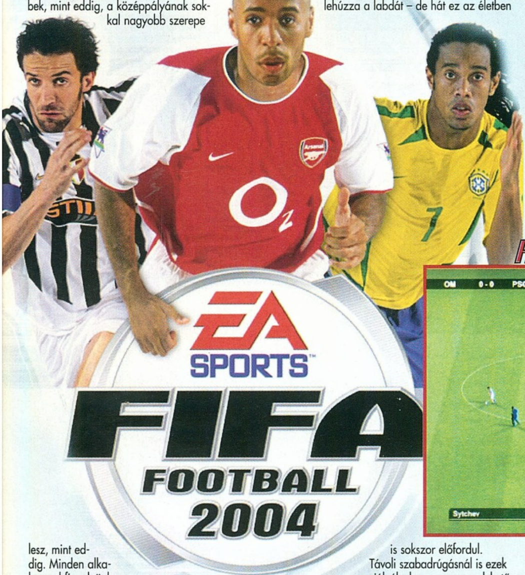


A karácsonyi játékszezon kezdetét megbízhatóan jelzi a FIFA-széria aktuális részének érkezése. Az EA hajcsárai valószínűleg korbácsnál is durvább eszközöket vetnek be, hogy minden évben 12 hónap alatt készen legyen az új verzió. Ez sokszor csak úgy sikerült, hogy igazi fejlesztéseket nem tartalmazott a program, ezért sokak szemében a sorozat vált a *rókabőr* legjobb példájává. Tavaly azonban igazi újításokat kaptunk, egy nagyszerű játékot – és szerencsére ez a tendencia folytatódott idén is.

IMÁDOM, HOGY...

A legpozitívabb újítás, hogy megváltoztatták az irányítást, és ezzel együtt a játék képét is. Az új irányítással, illetve a továbbfejlesztett mesterséges intelligenciával – mely már csapatban gondolkodik, például megpróbál segíteni a támadásokban – el lehet felejteni a régi FIFA beidegződéseket. Most már nem lehet ész nélkül előreszáguldani, majd a gondosan kitapasztalt helyről akadály nélkül gólt lőni. Nem, előre meg kell tervezni a támadást, tisztára játszani csatárunkat, mintha csak az igazi pályán lennénk!

Mivel ellenfeleink sokkal agresszívebbek, mint eddig, a középpályának sokkal nagyobb szerepe



lesz, mint eddig. Minden alkalommal figyelnünk kell a passzokra, nem lehet minden helyzetben gurigatni (X). Néhol emelni kell (Négyzet), máskor pedig a gyors, ám kissé pontatlan átadásokkal operálni (Háromszög), vagy kényszerítőzni (X, majd L1). Szintén fontos újítás, hogy ha nem tudunk utolérni egy csatárt, akkor az R2 lenyomásával megkérhetjük egyik társunkat, hogy hagyja ott emberét, és próbálja leszerelni ő is az általunk üldözöttet. Ez persze veszélyes is lehet, ha ellenfelünknek sikerül odapasszolnia az immár egyedül álló társának. Ekkor jöhet jól a kapus kiugrasztása: a Háromszög lenyomásával ugyanis hálóőrünk kirohan, és megpróbálja minél jobban zárni a szöget. Nem mindig sikerül, de még mindig jobb, mint ha a gólvonalnál várakozna a lövésre.

Az igazi újdonság azonban az Off the Ball. Ez azt jelenti, hogy a két analóg karral egyszerre két játékost irányíthatunk, így hajtva végre minden eddiginél pontosabb támadásokat. A végrehajtáshoz az L2-t kell lenyomni, mire a három legelöl levő játékosunk feje felett megjelenik egy kis ikon. Az L2 további nyomogatásával kell kiválasztani köztük a megfelelőt, és őt a jobb karral irányíthatjuk. Akár ugyanúgy manőverezhetünk vele, mint saját figuránkkal, de ha csak egy irányt nyomunk le, az is elég – ilyenkor megindul a megadott irányba. Ha úgy gondoljuk, hogy a megfelelő helyen van, akkor már csak oda kell neki passzolni a bogyót, és akár azonnal küldhetjük is kapura, vagy cselezhetünk tovább. Ebbe a rendszerbe beletanulni meglehetősen sokáig tart, tíz-húsz meccset mindenképpen le kell zavarnunk, mire igazán belejövünk. Ekkor azonban olyan megoldásokat mutathatunk be, olyan támadásokat vezethetünk, melyeket **eddig lehetetlen lett volna**. Az Off the Ball teljesen megreformálta a focijátékokat, egyáltalán nem csodálkoznék, ha ez jövőre már a Pro Evolutionben is benne lenne valamilyen formában!

Hasonló fejlődésen mentek át a pontrúgások is, a FIFA 2004-ben végre a szöglet egy veszélyes helyzetet jelent, és szabadrúgásból is bődületes gólokat lőhetünk. Szögletnél négy különböző lehetőség közül választhatunk: belőhetjük a rövid-, vagy a hosszú sarokra, esetleg középre, vagy akár egy berobbanó csatárral is összejátszhatunk. Ekkor kell kiválasztanunk egy támadót, és őt kell a program által egy kis fekete körrel jelzett helyre juttatni. Ebben persze a védők akadályoznak minket, őket a jobb karral lökhetjük arrébb. Persze ha ellenünk rúgják a szabadot vagy a szögletet, akkor nekünk kell kilökdösnünk a kijelölt helyről az ellenfél csatárát. Ha letelt az erre rendelkezésre álló idő (a bal alsó sarokban jelzi a kis piros óra), akkor érkezik a sarokrúgás, és ha a megfelelő helyen tartózkodunk, akkor fejelhetjük is kapura. Leszámítva azon eseteket, amikor a kapus lehúzza a labdát – de hát ez az életben is sokszor előfordul.

Távoli szabadrúgásnál is ezek az opciók élnek, no meg az a lehetőség, hogy azonnal kapura küldjük a labdát (ha viszonylag közel vagyunk, akkor csak ezt tehetjük). A kapura rúgás is változásokon esett át: a célkereszttel beállítjuk, hogy hova akarunk lőni, a jobb karral „kiflit" tehetünk a lövésbe, majd jön a rúgás, amit golfjátékokból ismert módon oldottak meg. Először az erőt kell beállítani, majd az irányzékot, utóbbinál a zölden jelzett területen kell megállítanunk a kis nyilacskát. Gondolom leírva épületesen hangzik, de a játékban minden magától értetődően egyszerű.

Az irányítás megváltoztatásával együtt járt a játékosok animációjának továbbfejlesztése. Ez lehet, hogy csak kis dolognak tűnik, de ez is kell ahhoz, hogy az illúzió hihető legyen. Játékosaink minden mozdulata teljesen élethű, egyedül a mozgásfázisok közötti váltás észrevehető helyenként. De így is: minden gól életszagú, különösen azért, mert a labda mozgásán, fizikáján is javítottak. Idén már nem fordulhat elő olyan, mint tavaly, hogy a labda átmegy egy játékos hasán, kezén, hanem ilyen esetben lepattan róla, ahogy kell. A szerelés (Kör) sem az a mindig sikerrel működő, mindig szabályos megoldás, mint eddig, ha hátulról szerelünk, akkor lehet, hogy lerántás lesz belőle, ha az ellenfél mellett futva próbálunk labdát szerezni, akkor a játékosok egymás mezét tépik. Így aztán sokkal több a szabálytalanság, ami rá is fért a játékra – tavaly alig-alig fújt a bíró. Mindent egybevetve a FIFA teljesen megújult; más stílusú játékra, hosszas gyakorlásra van szükség, viszont ha ez megvan, akkor olyan látványos támadásokat vezethetünk, olyan szép gólokat szerezhetünk, hogy a kanapén fogunk kurjongatni. És egy játéknál igazából ez számít – hogy élvezetes legyen, minden más csak másodlagos.

Ha ez még nem lenne elég, akkor megemlíteném a karrier-módot, amelynek keretében öt éven keresztül irányíthatjuk választott csapatunkat a bajnokságban, illetve a különböző nemzetközi megmérettetéseken. Az idény elején kapunk néhány feladatot (például, hogy lőjünk gólt minden hazai meccsen, vagy hogy ne legyen negatív a gólkülönbségünk), és ha ezeket teljesítjük, megnő a presztízsünk. Ez annyit jelent, hogy más klubok is bejelentkezhetnek értünk, illetve minden héten több presztízspontból gazdálkodhatunk. Ezeket játékosaink edzésére költhetjük el, a jobb srácok egy-egy edzéséhez annyi pont kell, amennyit csak néhány bajnoki címmel a zsebünkben „termelünk". Néhány hónap után a meghajtott játékos kicsit fejlődik. Karrier-módban igazolhatunk játékosokat is, sőt, a többi csapat is kereskedik, úgyhogy egy-egy szezon után rengeteget változnak a csapatok.

HATALMAS GÓL!



TETSZETT, HOGY...

Rengeteg kisebb újítás kapott helyet a FIFA 2004-ben. Mindenképpen megemlíteném a hangokat (a kommentárról kicsit később olvashatsz), a fejlesztők kicsiny csapata az előző évi tavaszi szezont az európai stadionokban töltötte, és 300-nál is több szurkolói éneket vettek fel. Így aztán engem folyamatos Barca-zás kísért a hazai meccseken, és hatalmas őrjöngés, mikor gólt szereztem. Ugyan egyelőre csak a spanyol ligát próbáltam ki, de ott minden együttes rendelkezik pár dallal. Ezek igencsak feldobják a hangulatot, olyan, mintha a lelátón ülnénk. Hasonló igényességgel munkálkodtak a zenéken is, a menükben mindig olyan dalok szólnak, melyek az adott országokra jellemzők. Ugyan a Brazil-Argentin meccs szünetében felhangzó latin tánczenétől a falra másztam, de a legtöbb szám azért bejött.

Ezen felül is van pár olyan dolog, amelyet nem lehet említés nélkül hagyni: a visszajátszások és az EA Sports Bio fantázianevű cucc. Az előbbi végre hasonló színvonalon van, mint a program többi része, rendkívül látványos szögekből, avagy mozgó kamera segítségével nézhetjük vissza a szebb pillanatokat. Ráadásul ha kilépünk a menübe, mondjuk cserélni, akkor a háttérben szintén ezeket láthatjuk – pompás ötlet. Néhányszor még rajzolnak is a visszajátszásokra, bemutatják a játékosok mozgását – ez is egyszerű, ám igen látványos.

Az Ea Sports Bio egy olyan dolog, melyet csak az Electronic Arts találhatott ki – itt ugyanis minden EA Sports-játékban elért eredményünket számon tartja a mentés (ezt jelzi a plusz 549 blokk az értékelésnél). Nekem például az NHL-ben volt egy jó mentésem, így rögtön egy új stadionnal kedveskedett a FIFA. Ez fordítva is működik persze, tehát ha valaki jó



a Tiger Woods-ban, az bónuszokat nyerhet a Maddenben vagy az NBA-ben. Különösebb hatással nincs ez a játékmenetre (a FIFA-ban új csapatokat, mezeket és stadionokat lehet megnyitni), de mégis, rendkívül jó ötlet.

Volt még két opció a játékban, melyet nem tudtam kipróbálni. A Futball Fusion elnevezés azt a lehetőséget takarja, hogy az EA focimanager-játékával képes együttműködni a FIFA. Ott foglalkozunk minden aprósággal, de a tényleges meccset lejátszhatjuk élőben, a FIFA-ban is. Igaz, kicsit macerás a CD-csere, de aki imádja a Total Club Managert, annak ez isteni áldást jelenthet. A másik opció az online játék, amit modemhiány okán csak bánatosan nézni tudtam a menüben. Hogy ez kishazánkban széles körben mikor lesz kipróbálható, arról még sejtéseim sincsenek, de előreláthatólag következő számunkra sikerül szereznünk egy modemet, és beszámolhatunk tapasztalatainkról.

NEM JÖTT BE, HOGY...

Nem mindennel voltam azonban maradéktalanul megelégedve, és akármennyire is imádom a FIFA 2004-et, meg kell említeni a hibákat is. Ezek közül a legsúlyosabbat meghagyom a végére, most csak a viszonylag kisebbekkel foglalkoznék. Mindenképpen megemlíteném a kommentárt, amelyet természetesen most is John Motson és Ally McCoist tolmácsolásában hallunk. A probléma azzal van, hogy a két úriember repertoárja nemhogy az elmúlt egy, de az elmúlt öt évben nem bővült jelentősen. Persze, néhány megjegyzést tesznek az előző idényre, mondjuk megemlítik a tavalyi bajnokot, de ennél sokkal többet is mesélhetnének. Én elvárnám, hogy egy Barca-Real meccs felvezetésekor említsen meg valamit a kommentátor a két csapat közti régi versengésről, vagy a Beckhamért folytatott újabbról, de csak annyit képesek közölni, hogy alighanem jó mérkőzésre van kilátás. Na ja, tényleg arra van kilátás, de ennél azért mondhatnának valami kevésbé közhelyszerűbbet. Arra is volt példa, amit már évekkel korábban elhagyott a sorozat: Motson úr ugyanis hajlamos igencsak elkésni az eseményekről. Még javában egy szabálytalanságról beszél, mikor a szabadrúgásból már gól is született és a csapatok elvégezték a középkezdést. Ez igen illúzióromboló, ráadásul korábban már sikerült kiküszöbölni, nem értem, hogy miként került elő ismét?! Ha már kommentár, akkor én az EA fejlesztőinek a figyelmében a Sega ESPN Hockey 2K4-ét ajánlom. Ott a két riporter folyamatosan beszél, követik az eseményeket, elemzik a helyzeteket, anekdotázgatnak, felemlegetik a régi meccseket – az tökéletes, ami itt van az meg önmagában lehúzza a hangok értékelését kiválóról jóra.

Szintén zavart, ahogy a játék a nehézséget kezeli. A könnyű szinten körülbelül a magyar harmadosztály szintjén mozognak az ellenfelek, ezért mindenkinek ajánlom a Semi-Pro szintet. Ez eleinte kellően nehéz, küzdelmes meccseket hoz, egészen addig, amíg kellőképpen el nem sajátítjuk az új irányítási rendszer által kínált taktikai húzásokat. Ha ezt követően felkapcsolunk profi szintre, csúnya meglepetésben lesz részünk: nem csak az ellenfelek lesznek keményebbek, de a mi játékosaink is hülyülnek. Félrepasszolnak, nem kísérik a támadást, nem helyezkednek jól, a kapus meg láthatólag direkt a labda mellé vetődik. Én mindig utáltam az ilyen megoldásokat, amikor egy játék úgy teszi nehezebbé az előrejutást, hogy engem gyengít, itt sem lelkendeztem miatta...

Harmadik sirámom a töltögetési időkkel kapcsolatos. Tudom, hogy a PS2 különben sem egy szapora jószág ilyen szempontból, de a FIFA 2004 mindent alulmúl. Az már rögtön negatívum, hogy nincs automata mentés meccsek után, mindig manuális kell ezt megtennünk – ne kapcsoljuk ki egy meccs után automatikusan a gépet, én már szívtam meg így! Ha menteni akarunk, akkor készüljünk fel, ugyanis ez az egyszerűnek tűnő dolog fél percnél is hosszabb ideig tart. Hogy miért, azt nem igazán értem, elvégre csak néhány meccs eredményét, illetve statisztikákat kellene átírni.

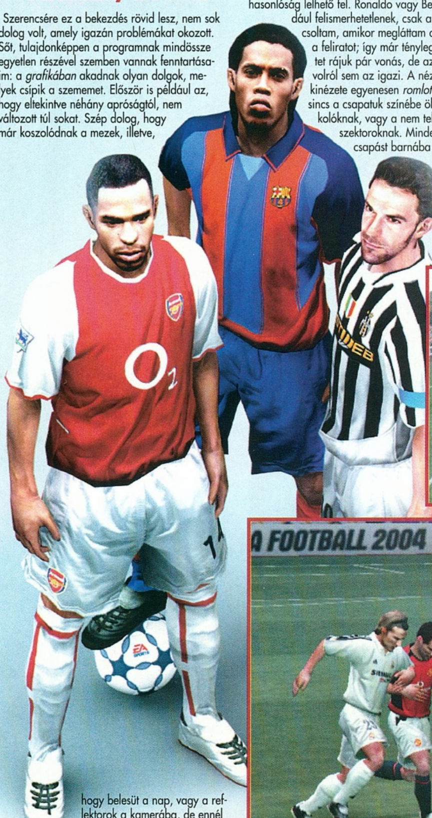
UTÁLTAM, HOGY...

Szerencsére ez a bekezdés rövid lesz, nem sok dolog volt, amely igazán problémákat okozott. Sőt, tulajdonképpen a programnak mindössze egyetlen részével szemben vannak fenntartásaim: a *grafikában* akadnak olyan dolgok, melyek csípik a szememet. Először is például az, hogy eltekintve néhány apróságtól, nem változott túl sokat. Szép dolog, hogy már koszolódnak a mezek, illetve, hogy belesüt a nap, vagy a reflektorok a kamerába, de ennél kicsivel többet vártam volna. Mondjuk realisztikusan kinéző játékosokat. Mert szépen mozognak, tényleg, de amikor egy ismétlésen meglátjuk a szögletes, groteszk módon kinéző térdeket, az nem olyan vidám dolog. Az arcokkal is vannak gondok, még mindig nem sikerült elérni azt, hogy felismerhető pofázmányok szerepeljenek a játékban. Igaz, néhány játékosnál működik a dolog, mondjuk a három címlap-sztárnál (az introban és a borítón is látható Ronaldinho, Henry és Del Piero), de másoknál már csak valami távoli hasonlóság lelhető fel. Ronaldo vagy Beckham például felismerhetetlenek, csak akkor kapcsoltam, amikor megláttam a mezükön a feliratot; így már tényleg emlékeztet rájuk pár vonás, de azért ez távolról sem az igazi. A nézőközönség kinézete egyenesen *romlott* – nyoma sincs a csapatuk színébe öltözött szurkolóknak, vagy a nem teljesen telt szektoroknak. Minden összecsapást barnába öltözött teltház kísér, ráadásul a szurkolók kétdimenziósak, ami a kapu közeli helyzeteknél feltűnően csúnya. Szintén idegesítő, hogy még mindig nincs kezezés a játékban – pedig ez már két éve is szerepelt a Sony This is Football játékában.

A másik probléma – és igazából ez a súlyosabb, az előbbiek inkább csak a szépérzéket sértik –, hogy a játék **nagyon szaggat**! Gondolom ennek oka az lehet, hogy a rövid fejlesztési ciklusok miatt a programozóknak nincs kellő idejük az optimalizálásra, de hát ez igazából nem tud meghatni. Elvégre egy focis játékban olyan sok dolgot nem kell számolgatnia a gépnek: adott a gyep, legfeljebb tíz focista, no meg az AI és a labda fizikája. Ennek szerintem nem kellene annyira leterhelnie a PS2-t, hogy a középpályánál, a hirtelen kameraváltásoknál, visszajátszásoknál (!) szinte diafilmmé menjen át a látvány. Ez néhol a játékra is kihatott, különösen a középpályán végrehajtott cseleket voltam hajlamos elrontani a lassulások miatt.

Mindent egybevetve azonban nyilvánvaló, hogy a FIFA 2004 igen jó lett, igazi fejlődést jelent az amúgy is jó előző évi kiadáshoz képest. Én ennyire jót – és ennyit – legutóbb a '98-as világbajnokságra készült verzióval játszottam, ráadásul az online játék azt ígéri, hogy még hosszú hónapokig találhat kihívásokat mindenki. Remélem a lendület nem áll meg, és jövőre is legalább ennyi újítást találunk majd a programban!

Grath









MARTIN BELESZÓL!

Elolvastam ezt a tesztet, aztán leültem a program elé. Én meg a sportjátékok... Én meg a foci... (Menetet rúgok a labdába, vagy simán csak *eltöröm*...) Kábé egy órát nyomtam, aztán rájöttem, hogy ez már nem *játék*. Ez kérem *foci szimulátor*! Azt hiszem, ennél *tartalmilag* felesleges komolyabbat csinálni. Ebben aztán már *mindent lehet*! Aztán gyorsan beraktam a Pro Evo 3-at is. Mintha annak jobb lenne a grafikája... Vagy csak szebbek a figurák?

FIFA 2004

ELECTRONIC ARTS

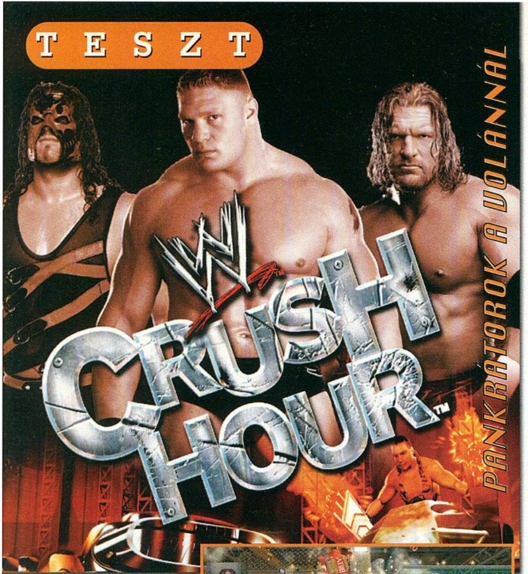
MÁS VERZIÓ: GC, PS, X, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (361–549KB)
dolby pro logic

✔ nagyszerű az új irányítási rendszer, csakúgy, mint a karrier-mód
✕ nem fejlődött jelentősen a grafika és így is szaggat

9 pont





Mivel a többiek nem kapkodtak utána, és az Eidos féle Backyard Wrestling is nekem jutott, így hát Martin megdobott még ezzel a WWE Crush Hour nevű szösszenettel is. Mit ad Isten, már megint egy pankrációs témájú THQ játékról van szó. Eléggé otthon vannak a srácok a témában, már N64-re is ők adtak ki Wrestlemania-t, X-re a WWE Raw-t, PS1 és 2-re pedig egy egész WWE Smackdown sorozatot (olyan meggyőző alcímekkel mint: Here Comes the Pain, Shut Your Mouth, Just Bring It).

Mai témánk egy „pankrátor gatyába rázott" szemérmetlen Twisted Metal koppintás. Vagyis egy arénában zajló, szimpla autós lövöldözés. Elárulom, nagyjából arról lesz szó, hogy egy jól kivitelezett, buta játékot (TM: Black) sikerült még tovább butítani, s mint látni fogjuk, sok tekintetben el is rontani. Kezdjük a menünél: látványos 3D-s felület, valami roncstelephez hasonlít. Minden menüpont külön helyszínt formáz, amikhez külön-külön odarepül a kamera. Jól néz ki, nem vitás. Csak ez a megoldás kísértetiesen hasonlít egy másik fejlesztőcsapat játékaiban látottakhoz. Az Incog Inc. pont ilyen (dehogyis, sokkal viccesebb) menüt használt a War of the Monsters esetében, korábban pedig – micsoda blama – a Twisted metal: Black interfészénél. Szóval csak jelezni próbáltam, mekkora lopás az egész WWE Crush. Folytatom mindenesetre a bemutatását, hátha érdekel valakit, hogy húsznál is több pankrátor választható a játékban, melyek közül többet unlockolni kell. Igazi sztárokról van szó, mint: Brock Lesnar, The Undertaker, The Rock vagy Stone Cold Steve Austin. Számomra csupa idegen név, de ebből is látszik, hogy WWE fanoknak akár még gyűjtői darab is lehet a játék. Figyelmeztetnék azonban minden lelkes rajongót, hogy habár kedvenc sztárjaik közül választhatnak, játék közben nem fognak belőlük látni semmit. Autókat fognak látni. Minden pankrátornak külön járgánya van, aminek a sajátságait négy tulajdonság befolyásolja: irányíthatóság, erősség, védekezés és sebesség. Mielőtt nagyon beleélnénk magunkat, el kell mondjam, a játékmenet komplexitása messze elmarad a Twisted Metalétól. Kevés a fegyver, kevés a speckó, kevés az interaktív környezeti elem (itt nincs óriáskerék, ami hatalmas pusztítást mérve gurul végig a kisvároson...). Lézer, rakétavető és néhány power-up az összes kellék, tehát szigorúan, ami kell, semmi több. Banálisak a feladatok is („pusztíts el 10 ellenfelet"). Helyszínből több van, mindegyik hatalmas aréna próbál lenni. De a készítők jól eltolták az arányokat, bevonuláskor ugyanis a járművek röhejesen kicsinek tűnnek, mintha csak matchbox-ok lennének. A bevonulás egyébként a műfajhoz hűen itt is lényeges elem, bár nincs rajta akkora hangsúly, mint mondjuk a hasonlóan értelmes Pride FC esetében (ott vagy öt perc volt, mire a bunyós felmászott a ringbe). Show persze a WWE Crash-ben is van, a kommentátor (Jim Ross, biztos valami ismert fazon) beüvölti a pankrátor nevét, szól a diadalittas zene, egy kivetítőn pedig rövid videót látunk a hős bunyósról. Zenét a továbbiakban nem hallunk, legfeljebb a menüben. Játék közben csak zajok vannak, motorzúgás és folyamatos „tyü-tyü-tyü" lövöldözés, meg a tömeg éljenzése (Circus Maximus 2003). Illetve halljuk még Jim hangját is, aki beszámol az arénában zajló fontosabb történésekről. A játék grafikájáról nehéz bármi érdekeset is elmondani: karakterválasztásnál a modellek körszerűek, a kocsik kis jóindulattal elfogadhatóak, játék közben a textúrák közepesen semmitmondóak, a sebességérzet kielégítő, a képfrissítés folyamatos. Multiplayer opció adott, osztott képernyőn lehet egymást lőni, kiváló szórakozás – úgy két percig.

Stil.



WWE CRUSH HOUR

THQ

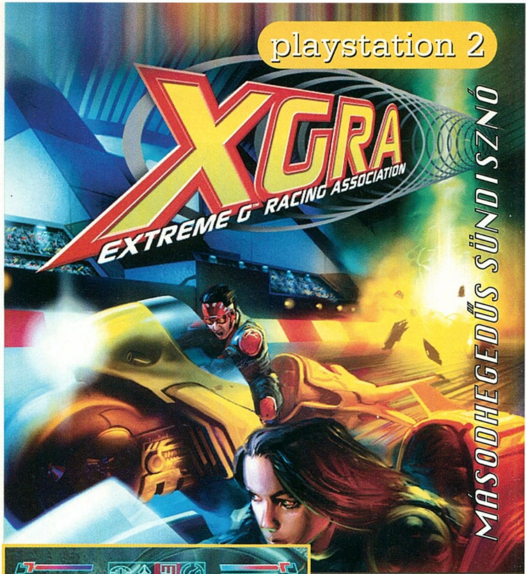
MÁS VERZIÓ: GC

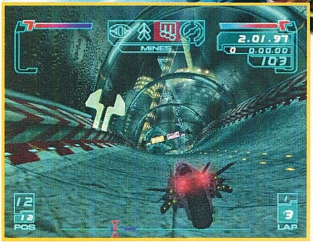
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (85KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a menü
× együgyű, unalmas

3.5 pont





Szükséges-e bárkinek is bemutatni a „futurisztikus verseny" műfaját? Lényege röviden: hipergyors járművel hullámvasútszerű pályán száguldozni. Nekem ez már magában elég lenne, de szokás az ilyen játékokat fűszerezni ellenségekkel, mindenféle fegyverrel és felszedhető powerupokkal. Számtalan efféle játék jött ki az évek során, múlt hónapban például Gamecube-ra egy elég komoly darab, az F-Zero GX. Legtöbben talán a Psygnosis által fejlesztett Wipeout sorozatot tarják a műfaj királyának, ennek az első része még Playstation 1-en diktálta az iramot és a drum 'n' bass ütemeket (na meg aztán Saturnon, N64-en és PC-n is). Mostanság, ha sebességre vágyok, a legutóbbi epizódot, a PS2-es Wipeout Fusiont szoktam nyüstölni, mely talán nem váltotta be maradéktalanul a hozzáfűzött reményeket (mint „nextgen" racer), de játszhatóság szempontjából azért magasra tette a lécet. Olyan magasra, hogy eddig talán leverni sem tudta az Acclaim stúdió motorversenyes sorozata, a fizika törvényeit szinte semmibe vevő Extreme-G. Ő sem mai gyerek, első része a Wipeout után egy évvel, '97-ben jelent meg Nintendo-ra. Készült folytatása is XG2 néven, amit kevésbé kedvelt a közönség, aztán 2001-ben az új konzolokra kiadtak egy harmadik részt, amiből tisztes másfél millió példány el is kelt. Nem meglepő tehát, hogy előrukkoltak egy negyedik címmel.

Lássuk, mire számíthat a kedves vásárló, ha az Acclaim mellett teszi le a voksát: a játék értékelését a legfinomabb résszel szeretném kezdeni – mintha egy kakaós csigának a közepét enném ki elsőként –, vagyis térjünk rögtön az efféle játékok rokonszenves jellemzőjére, a majdhogynem pszichedelikus révületet okozó látványra és sebességérzetre. Ha máshol nem is feltétlenül, e téren rendesen belehúztak az Acclaim emberei. Masszívan kapjuk arcunkba a dinamikus tempót és az összefolyó, fluoreszkáló környezetet! Mintha direkt erre mentek volna rá a fejlesztők. Rontja azonban a száguldozás élvezeti értékét, hogy az első komoly kanyarban biliárdgolyóként csapódik faltól falig motorunk. Persze biztos csak a tesztelő ügyetlen! De nem, sajnos itt nem erről van szó. A helyzet az, hogy motorunkat nem lehet elég precízen kezelni. Irányítása durva, kidolgozatlan. A Wipeoutban pont az a jó, hogy a műfaj Gran Turismo-ja, amiben körről-körre finom manőverekkel lehet javítani rekordjainkon. Persze az XGRA is méri az időt, és gyakorlással itt is lehet eredményeket elérni. De a Wipeout Fusion hozzá képest Forma 1, míg az XGRA szerintem csak egy dodzsem. Elég nagy problémák vannak a két külső és egy belső nézettel is. Külsőben még úgy-ahogy kezelhető, belsőben viszont ne akarjon vele senki játszani, mert émelyítően dülöngél a kép (motoron ülünk), s ami még nagyobb baj: rosszul pozícionált a kamera! Túlságosan közelre és lefelé, az aszfaltra néz. Száguldás közben emiatt nem lehet rendesen belátni a kanyarokat. Persze a kitartó próbálkozásoknak itt is siker a jutalma, ám ehhez nagyon alaposan be kell tanulni a pályák vonalvezetését. Ami persze rendben is lenne, hiszen így működik minden normális szimulátor és az igazi autó- vagy motorverseny is. Csakhogy az XGRA-ban elég semmitmondó, átlagos, unalmas pályákat kapunk, ezeket bemagolni szerintem fárasztó, szükségtelen feladat. Persze lehet menni űrben, víz alatt, városban, változó időjárási körülmények közt, közben berreg a motor és szól a zene, rock vagy techno. Vagy váltakozva mindkettő, ha így szeretnénk. Találunk több játékmódot is: a Season 2080 egy tekintélyes karrier-mód, az Arcade és a Time Trial magukért beszélnek. A bajnokság és a pontozásos rendszer kifejezetten jó – jobb, mint a Fusion-ben –, de sajnos a versenyről ez nem mondható el. Külalakját tekintve az XGRA nem csúnya. Az aszfalt színe és felülete például kifogástalan, a sebesség elég nagy, a kép nem szaggat, csak itt-ott remeg (antialiasing hiánya az éleken). Mindemellett nem is szép, mert hiányzik belőle a fantázia, az újítási szándék. Pár perc „mentálvizuális" limonádénak alkalmas, egyébként teljesen átlagos, felejthető játék.

Stil.



XGRA: EXTREME-G RACING ASSOCIATION

ACCLAIM

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (198KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon gyors
× bajos irányítás, hasznavehetetlen belső nézet

5.5 pont


THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING
Középfölde csatája elkezdődött. Válassz a kilenc játszható karakter közül és határozd meg Te az Egy Gyűrű sorsát. Hagyd, hogy elvarázsoljon a tizenöt csodás interaktív környezet, Minas Tirith tornyától egészen a Végzet Hegyéig. Vezesd útján Gandalfot, Aragornt és Frodót különféle veszélyek és kalandok között. A Gyűrű háborúja hamarosan eldől. A sorsa a Te kezedben.
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
PC CD-ROM
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything
lordoftherings-eagames.co.uk



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Most, hogy lassacskán a nyár után az ősznek is vége, és a globális felmelegedést élből meghazudtoló fagyos-esős időjárás kezébe kerül a stafétabot, már önmagában is elszomorító tényező (utálom ugyanis a hideget, de hát ki nem?). **(Meleg vagy. Martin :)** Az meg csak hab a tortán, hogy még az órákat is vissza kellet állítani, és ennek köszönhetően már fél hatkor a saját lábadat sem látod, nemhogy a labdát, így aztán sajnos egyre ritkábban gyűlik össze kis társaságunk egy jó kis bőrbogyó-kergetésre a közeli kispályán. Persze mi, férfiak nem maradunk futball nélkül, hiszen már javában zajlanak a BL csoportmeccsek, és az egyik sport TV jóvoltából minden hétvégén betekintést nyerhetünk Európa legrangosabb bajnokságaiba is, de az talán mégsem olyan, mint amikor az ember saját maga kergeti a bőrt, küzd a labdáért, gólt, vagy épp luftot rúg. És ahogy az időjárás egyre inkább beszorít minket a meleg szobák nyújtotta menedékbe, lassan nekiállunk letisztítani nyár óta a polcokon megporosodott konzoljainkat (elő a sűrített levegős pisztolyokkal :). Ha pedig már kedvenc kis PS2-önk minden hajlata és domborulata csillog-villog, nekiláthatunk, hogy egy kedvünkre való kis fociprogramot keressünk a szoftverpiacon, amivel legalább a következő tavasz beköszöntéig kihúzhatjuk valahogy. Legtöbben persze a *túlfuttatott* FIFA 2004 megjelenésére várnak, de addig is, aki nem akar játékélmény nélkül maradni, annak bátran merem ajánlani az október 17-én megjelent Konami-s **Pro Evolution Soccer 3**-at.

JAPÁNI FOCI

Néhány éve lehetett először felfedezni, hogy elindult egy folyamat, mely során a különböző cégek elkezdtek jobban odafigyelni a saját fejlesztésű futball játékaikra, és így az egyeduralkodó FIFA sorozatnak egyre komolyabb vetélytársai akadtak – e folyamat szerintem idén csúcsosodott ki, méghozzá a Pro Evolution Soccer 3 megjelenésével. A játék külön érdekessége, hogy néhány évvel ezelőtt a dolgok még úgy álltak, hogy a Pro Evolution sorozat sosem fog japánon kívül megjelenni – a Konami nem akart ugyanis egy saját „belsős konkurenst" a szintén általuk fejlesztet International Superstar Soccernek. Azonban a PES olyan sikereket ért el japánban, hogy „kénytelenek" voltak engedni az eladási adatoknak – ekképp kerülhetett ki a szigetországból a játék. Egyébiránt a széria Japánban már sokkal régebben fut, mint nálunk, Európában, példának okáért mikor a PES3 nálunk megjelenik, japánban már javában zajlik a sorozat hetedik részének fejlesztése, csak ott Wininng Eleven Soccer névre hallgat. Még az is a témához tarozik, hogy odaát a csíkszeműeknél a PES sokkal nagyobb sikereket ért el, mint a FIFA sorozat. Ezt az elsöprő sikert nehéz lenne megmagyarázni, vagy sok különálló okra visszavezetni, de tény, hogy a Pro Evolution Soccer minden évben nagyon sokat fejlődött, és mára már egy igen egységes összeszökött csapat látványát nyújtja a virtuális játéktéren.



BEMELEGÍTÉS

Ha nekem kellene introt terveznem egy futball játékhoz, bizony gondban lennék, hiszen az elmúlt közel tíz évben java részt minden használható ötletet, ami csak szóba jöhetett, elpuffogtattak már a készítők, emlékezzünk csak vissza az elmúlt évek focijátékainak bevezető videóira, amikben hol a zenékre, hol a látványra, hol a hangulatra helyezték a hangsúlyt. A PES bevezetője sem túl meggyőző, de azért az alapfílingjét megadja a játéknak.

AZ ÖLTÖZŐKBEN

A menüben megtaláljuk mindazt, amit az előző részekben is, és amit egy futball game-től elvárhat az ember... Attól eltekintve, ami a program egyetlen igazi hátránya, és ami a legtöbb FIFA-n nevelkedett embert alapból el fogja riasztani a játéktól, hogy a PES3 nem egy hivatalos licencelt játék, ebből adódóan nincsenek hivatalos bajnokságok, kupák, csapatok, sőt a legtöbb csapat játékosai sem a valódi nevükkel szerepelnek. (Régen PS-re ezt könnyen megoldhattuk, mivel volt hozzá „correct name patch", nem tudom, a PS2-es verzióhoz is ki jön-e majd hasonló.) A választék azért bőséges, és sok csapatot be is lehet hozni, még ha nincsenek is teljes nemzeti bajnokságok a játékban. (Azt sem tudom megmondani, hogy egyes klub-, illetve válogatott csapatok miért szerepelhetnek mégis a saját nevükön?) Azért, ha nem is a valódi nevén, itt is mindent megtalálunk a menüben: a Match Mode példának okáért a sima gyors meccseket és a büntetőpárbajokat takarja, a League Mode a bajnokság, a Cup Mode, pedig a hagyományos világbajnokság menetrendje szerinti küzdelemsorozatot takarja. Van egy profi liga is, ahol akár az „NB 4-ben" is kezdhetünk (a Master League az), és ahol trenírozhatjuk és menedzselhetjük is a csapatunkat, és ha valaki nem találná aktuális kedvenceit, azok akár el is készíthetik saját csapatukat az Edit Mode-ban, Egyébiránt a PES sorozat fanoknak jó hír, hogy az előző részből át is menthetünk adatokat – ezt sajnos nem volt módomban kipróbálni.

A különféle beállításokat és menüket most nem nagyon szeretném magyarázni, mivel manapság már kötelező, hogy a sportág minden paraméterébe beleszólhassunk, kezdve a taktikától a felállásig, a cserékig, az időjárásig, és a többi, és a többi. Azt viszont még megemlíteném, hogy a nyert meccsekért a játék hivatalos pénzneméből (PES) kapunk, és ebből gazdálkodva új csapatokat, opciókat (főleg a játékos készítésnél lesz fontos szerepe) vásárolhatunk. Nálam egyébként sokat számít az is, hogy az adott programban benne van-e a mi kis országunk nemzeti tizenegye; nos kérem szépen, a PES3-ban jelen vannak falábú sportolóink, és ami mindenképp figyelemre méltó, hogy szegény Lipcsei Petin kívül nincs is nagyon névelírás (azért a Gera igazán beférhetett volna a válogatottba). Ha már a játékosoknál tartunk, azt mindenképp el kell mondanom – főleg, mivel a készítők kifejezetten büszkék erre (anélkül, hogy láttam volna a FIFA 2004-et) –, hogy a PES3-ban vannak a legélethűebben lemodellezve a játékosok! Érdemes kiválasztani mondjuk egy ismertebb gárdát, teszem azt a Brazilokat, akiket mindenki ismer, és rácsodálkozni, hogy mennyire hasonlítanak a valódi játékosok (Ronaldo és Ronaldhino ugyanúgy kapafogú, mint az életben, Rivaldo pedig ugyanolyan zombifejű, mint a valóságban :) a virtuális megfelelőjükre – vagy épp fordítva? Ez a hasonlóág nem csak a fejszerkezetre vagy a magasságra korlátozódik, hanem hellyel-közel megpróbálták az adott pali mozgását, reakciót is belevinni a játékba, mint például az egyéni gólörömöket. Összefoglalva tehát: a PES3-ban NAGYON életűen lemodellezett játékosokat találunk, ezen a téren tehát tényleg tökéletesen elégedettek lehetünk a játékkal. A stadionok mindig sarkalatos pontjai egy fociprogramnak, mivel nem szerves részei a játéknak, mégis egy igénytelen környezettel nagyon sokat lehet rontani a játék teljes összképén. Sajnos azt már elkönyvelhetjük, hogy 128 bites gépeken valószínűleg sosem fogunk látni teljesen háromdében kidolgozott közönséget, és ez a PES3 esetében sincs másképp. A game védelmére legyen mondva, hogy azért a legtöbb programmal ellentétben nem egy odahányt villogó színhalmaz a közönség, hanem egy jól,







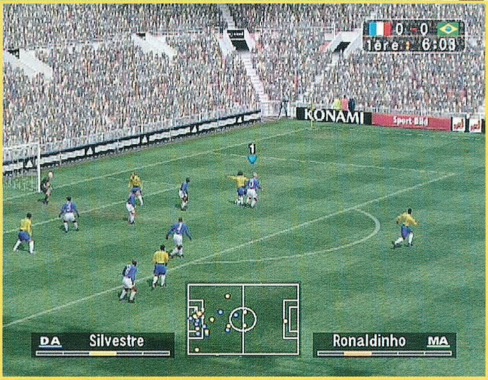


A FIFA 2004 LEGFŐBB VETÉLYTÁRSA

személyekre elkülöníthető embertömeg, akik mozognak, hullámoznak, vakuznak, felhördülnek, vagy épp fütyülnek, ha letelt a rendes játékidő – még akkor is csak egyszerű sprite-okról van szó. A stadionok is szépen kidolgozottak, sárgaruhás biztonsági emberek pásztázzák a közönséget, és ha mondjuk épp esik az eső, akkor arra is odafigyeltek a készítők, hogy a kameramanok és kameráik le legyenek takarva. Érdemes ilyenkor megnézni közeli lassításban, hogy a vizes gyepen hogy felcsapják a lucskot a játékosok!

A meccseket egy riporter és egy szakértő szokta kommentálni, vagy a félidők végén összegezni, és mindössze annyi kivetnivalót találtam bennük, hogy csak a nagyobb csapatok játékosaiknak nevét tudják. Ehhez képest elég meglepő, hogy a program ki tuja miért, a magyarokat is a nagyobb csapatok közé sorolja, mivel a kommentátorok az összes magyar nevet ismerik, csak kiejteni nem tudják őket. A sok pozitívum közül, ami a körítést illeti, kiemelnék még egyet, a félidők utáni összefoglalókat! Nagyon hangulatos, ahogy a gép összevágja a legnagyobb helyzeteket és gólokat, a csúnya szabálytalanságokat. A bírókat lehet szidni az életben, de nem ebben a játékban, mivel ez is egy olyan pontja a játéknak, ahol odafigyeltek az élethűségre – ezért valódi, napjainkban is aktív bírók kaptak helyet a játékban (elég, ha csak megnézzük a game borítóját). Ami nagyon tetszett a bíróknál, az az, hogy néha, ha a szabálytalanság ellenére is az adott csapatnál marad a labda, széttárják mindkét kezüket, mint az életben és tovább engedik a játékot! (Az persze már más kérdés, hogy ezek a szemetek minden fals becsúszást lappal jutalmaznak...)

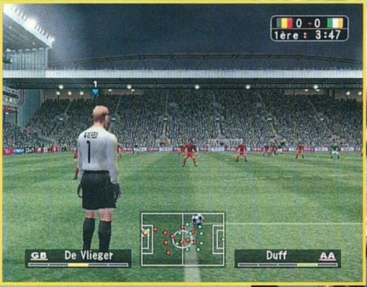
Úgy érzem lassan ideje kifutni az öltözőből és bemutatni nektek a program lényegét, magát a játékot, a meccset. Számomra a legnagyobb újdonság, hogy végre nem csak látványos technikás, hanem modern, eredményes futballt is játszhatunk! Lassan eljutunk arra pontra, hogy a gép által irányított csapattársaink végre tudnak emberi módón reagálni a különféle helyzetekre. A PES3-ban például nagyon jól alkalmazható a lyukra futtatás, vagy a védők mögé, üres területre való bepasszolás, mivel a játékosok akkor is a labda felé futnak, ha már váltott a gép. Az is nagyon



bejött, hogy magunkra húzhatjuk a védőket, egy visszacsellel, így a csapattársunk beindulhat az így felszabadult üres helyre, akinek akár vissza is sarkalhatjuk a labdát, és így rögtön gólveszély alakul ki. Egyébként a játékban HIHETELEN mennyiségű elem bekerült, és szerény véleményem szerint a játékok sokkal jobban alkalmazkodnak az adott helyzetre, mint például az eddigi FIFA játékokban. Sőt, olyan reakcióik is vannak, amiket még sosem láthatunk: letérdelnek és a fejüket fogják egy kihagyott helyzet után, vagy épp seggre csücsülnek egy kiszorított helyzetből leadott lövés után. Széttárják a kezüket egy szabálytalanság után, felbuknak egy vállal, vagy egy kézzel kieszközölt lökés után, vagy épp megpróbálják félrevezetni a bírót, mondjuk egy taccshelyzetnél. Ha egy szóval szeretném jellemezném a játékot, az mondanám, hogy ez idáig a **legélethűbb** futball, vagy inkább a **leginkább életszagú**. Számtalan olyan szituációt láthatunk a játékban, amik idáig nem voltak jellemzőek a futball programokra, külön kiemelném a labda pattanásának fizikáját. Nagyon jól lehet blokkolni a lövéseket, de velem előfordult már az is, hogy egy szögletre tartó labdából végül a szögletzászlónak köszönhetően lett csak bedobás! Imádom a kapuk előtti kavarodásokat is, mert végre a kapusok sem olyan egyeduralkodók, mint az előző játékokban, és a kapufákról visszapattanó labdákból is kialakulhatnak helyzetek, akár még egy védő hátáról is bepattanhat a labda!

Ami kifogásolható az az, hogy a játékosok néha kicsit szaggatottan, darabosan mozognak, és volt, hogy leakadt a játék, pedig végleges verziót teszteltem. És hogy még min változtatnék? Először is hagynám, hogy meg lehessen támadni a kapusokat, mivel ez még mindig nincs tökélyre fejlesztve, mert az egy dolog, hogy amikor kézben van a labda, értelmetlen lenne támadni (bár ettől még benne lehetne), de hogy hazaadás után sem nagyon akaródzik a játékosunknak a kapura rontani?! A másik, ami egyáltalán nem tetszik, és még csak nem is élethű, hogy bedobásnál vagy kirúgásnál sem sikerült a készítőknek szakítani azzal a hagyománnyal, hogy ne állítsák meg az órát. Ez egy amerikai focinál elmegy, hiszen ott a valóságban is így történik, de itt Európában ez sosem volt „divat". Remélem azért a teszt a nagy FIFA fanatikusok érdeklődését és kíváncsiságát is felkeltette, és tesznek egy próbát a játékkal – nekem elhihetitek, csalódni fognak, de pozitív irányba!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Elolvastam figyelmesen ezt a tesztet is, ugyanúgy, mint a Fifa 2004-ét. Ki is próbáltam mindkét játékot, közvetlen egymás után. Úgy gondolom, anélkül, hogy *tövirőlhegyire* ismerném a két sorozat korábbi években megjelent darabjait, nincs jogom pálcát törni egyik vagy másik game felett sem. És nem ismerem őket. Laikusként csak annyit mondhatok, *nekem* a PES3 jobban tetszik. Persze tisztában vagyok vele, hogy a hivatalos licenc hiánya sok hardcore focistát el fog riasztani. Mégis, játékélmény terén, szerintem most a PES3 lett a jobb!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (792KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon élethű
× lassan megvásárolhatnák a licenceket is hozzá

9 pont

HAJLUNK A FERDE HAJLAMRA?





Mi az a **Backyard Wrestling**? Jólétükben megcsömörlött, szadista hajlamaikat kontrollálni nem tudó kölykök szórakozása. Beteges és veszélyes baromság, ami valamikor a kilencvenes évek végén a hagyományos pankrációból fejlődött ki. Hasonló, mint a Jackass, csak annál *sokkal kevésbé vicces*. Véres, szabályoktól elvileg mentes verekedés a kert végében, melyben – legalábbis a szóban forgó játék értelmezése szerint – egy embert akkor érdemes igazán ütni, ha az már a földön fekszik, magzat pozícióban rángatózik, s fájdalmai közepette teljesen képtelen a védekezésre. Az igazi harcos ilyenkor kezdi feszítővassal roncsolni magatehetetlen ellenfele arcát. S ha megunta, felemeli a véráztatta testet, belerúg a gerincébe, majd úgy megfejeli, hogy az repedt koponyával esik újra össze. Nem viccelek, tényleg ez a *játék variációja* a témára. A valóságban persze nem szokták halálra verni egymást a Backyard Wrestling résztvevői. Miért is tennék, hiszen többnyire egymás között, haveri alapon bunyóznak. Sőt, amint az a játék videóinak némelyikén jól látszik, sokszor még csak egymáshoz sem érnek. Kamuznak, akár az igazi pankrátorok. Persze ez még nem zárja ki az olyan eseteket, mint mikor egy 16 éves srác a mellkasán és a derekán másodfokú égéseket szerzett, mert Backyard közben barátja alkohollal leöntötte és felgyújtotta ruháját. Utólag a hatóságnak azt mondták, néha tényleg eltörik, vagy kifordul valamelyik végtagjuk, de tűzzel soha nem játszanak. Csakhogy a rendőrségnek sem kellett sokáig nyomoznia, találtak ugyanis egy kazettát, amin az egész gyújtogatás videóra volt rögzítve...

PWABW KONTRA BWF

Sok más emberi butasághoz hasonlóan a Backyard Wrestling is a mértéktelen szabadság és – adjunk a konzervatív terminusoknak – szabadosság földjéről, Amerikából indult világhódító útjára. Nehéz lenne kideríteni, pontosan ki és mikor kezdte el, sokkal könnyebb viszont elképzelni, hogyan; talán a túl sok pankráció hatására az első backyardos lerakta kezéből a fánkot és a hamburgert, feltápászkodott a tévé elől, kiment kertvárosi házának udvarára, majd a tévében látott mozdulattal a sufni tetejéről a kerti asztal lapjára vetette magát. Csatlakoztak hozzá a szomszédok, dobálni kezdték egymást, s mindenki olyan jól szórakozott, hogy a következő héten is hasonló felfordulást rendeztek. Aztán már házi bajnokságot is, végül csoportokba tömörültek, s olyan jól hangzó szervezetek mögé bújtak, mint a BWF (Backyard Wrestling Federation), a BWA (Backyard Wrestling Association), a TWO (Teenage Wrestling Organization), az XBW, az RHW stb. Szinte a végtelenségig lehetne sorolni az idióta hárombetűs rövidítéseket. Van azonban egy érdekes ötbetűs, a PWABW. Ennek jelentése sok mindenről árulkodik: Pro Wrestlers Against Backyard Wrestling. Vagyis klasszikus pankrátorok egyesülete, melynek egyetlen célja, hogy megóvja a gyermekeket a pankráció vadhajtásától, más szóval a Backyard erőszakos világától. Igazuk van, hajrá!

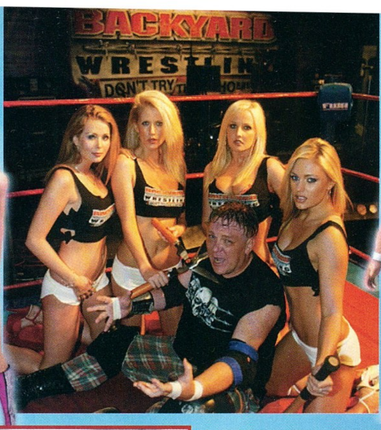
ÜTÉS, RÚGÁS SATÖBBI

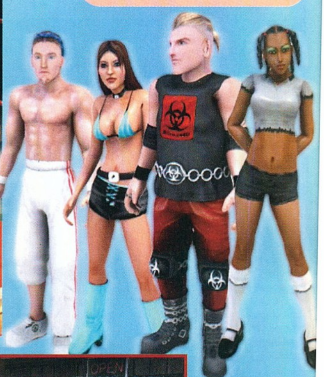
Semmi hasonló szándék nem vezérelte az Eidos legújabb fejlesztését. A játék a létező összes erkölcsi szempontot ignorálva, a perverz brutalitás magas fokát kínálja azoknak, akik sötét agyuk legmélyén nem bírják kordában tartani gyilkos ösztöneiket. Mert a BW bizony *ösztönjáték*. Knockout után nem csak mi üthetjük tovább az ellenfelet (ez nem lenne újdonság), de győzelme esetén a gépi játékos sem bírja abbahagyni a pofozkodást. A vicc az, hogy hasonló helyzetben semmi motivációt nem éreztem, hogy még játékidőn túl is odacsapjak néhányat. Ez nem SoulCalibur vagy Tekken, nincs meg az a hangulat! Itt a játékos egyszerűen csak örül, hogy végre megdöglött a gép, semmi több. Addiktív játéknak látszik a BW, pedig valójában nem az. A képernyő vöröslik a vértől, a játékos feje meg szürkül az unalomtól. A játékmenet mérhetetlenül átlagos. Összesen két támadó gomb van: rúgásra az X, ütésre a négyzet. Körrel el lehet kapni a másikat. Ha így teszünk, irányt és támadást megadva, emberünk végrehajt valami válogatott kegyetlenséget az ellenfelén. Mondjuk gerinctörést, tökön rúgást, ugyanott ütést, megfejelést, ököllel az orrcsont sorozatos csapkodását vagy bármi hasonlót. Minden karakter mást ad elő, a csajok sokszor még táncolnak vagy dörgölődznek is akció előtt. Könnyen ki lehet számolni, összesen nyolc ilyen trükk van karakterenként (négy irány plusz a két támadás valamelyikének variációi). Saját kombókat nem lehet kitalálni. Annyi plusz van, hogy az életerő pirosan való villogásakor, az ellenfelet megfogva és a két támadást egyszerre megnyomva, előhozható egy, az eddigieknél is sokkal de sokkal durvább és kegyetlenebb mozdulatsor. Ezt jó hosszan, lassított képpel mutatja a gép. De higgyétek el, a nyolc alap trükk már az első pálya után marha unalmassá válik. Miért? Mert túl sokat kell őket használni. A Single Player rész elég nehéz ahhoz, hogy ne sokat bíbelődjünk szimpla pofonokkal. A győzelemhez elég a nyolc kombót variálni. Az ember elkapja ellenfelét, földhöz vágja, onnan gyorsan felszedi, megint rányom valami speckót, újra felszedi, ismét megspeckózza és így tovább, egészen a knockout feliratig. Aki gyorsan tovább akar jutni, s nem kíván tíz hosszútávot lefutni a másik elől menekülve (ami nem szégyen, csak időigényes és rendkívül röhejes, ahogy a figurák degeneráltan ügetnek), annak az imént vázolt taktikát ajánlom. Aki viszont az interaktív környezetben szeretne gyönyörködni, ám tegye, számára ott a Háromszög, mint a tárgyak felszedésére szolgáló gomb. A program javára legyen mondva, majdnem minden objektum mozdítható. A fotelt és a biciklit mondjuk csak közelről érdemes a másik arcába tolni, de pl. egy székkel vagy egy operatőri kamerával már rendesen oda lehet sózni. Nem is beszélve a kerítésgerendáról, stoptábláról, kocsiajtóról vagy lángoló fáklyáról. Utóbbiakkal bitang nagyokat lehet ütni (igen, a földön fekvőre is), viszont van egy csomó másik, amit el lehet dobni. Téglát, kerti törpét, villanykörtét, mindent. Vannak tárgyak, amiket csak lökdösni lehet, ilyen a bevásárlókocsi és a kameraállvány. Használat után minden tárgy felszívódik (először megijedtem, most mi lesz, hiszen még nem is csapkodtam eleget a vasrúddal), de pár másodperc múlva eredeti helyén újra megjelenik. Lehet produkálni a hagyományos pankrációból származó mozdulatokat is. Az elkapás, irányadás és Kör egymásutánja hasonló mozdulatot eredményez, mint amikor a pankrátorok a szorítóban a kötélnek lendítik egymást. Csak itt nem kötél, hanem tényleg a fal adja a másikat. Fel lehet mászni mindenféle helyekre, ház vagy víztároló tetejére, hogy onnan az ellenfél fejére, rossz időzítéssel a hűlt helyére vessük magunkat. Ha úgy alakul, együtt is le lehet ugrani vele, vagy csak őt ledobni. A pályák interaktivitását szolgálják még a véletlen vagy szándékos ütlegelés hatására aktiválódó, többé-kevésbé poénos elemek. Ilyen a levegőbe repülő benzinkút, a kigyulladó szénaboglya, a ház leomló verandája, a



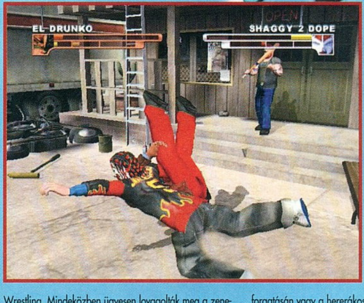












turistabusz csomagtartójának kinyíló ajtaja. Minden pályán akad belőlük bőven, de legalább annyi, hogy még harmadik nekifutásra is maradjon valami felderítetlen újdonság. Bizonyos tárgyak érintése egy harmadik személyt hoz játékba. Ha mondjuk, feldöntjük a szépen sorakozó Harley-ket, egy baseballütővel megjelenik a motorok szelídnek korántsem mondható tulaja, aki aztán elfogultság nélkül leüt bárkit, aki közel kerül hozzá. De ugyanezt teszi gumibotjával a bevásárlóközpont rendőre, vagy ezüst tálcájával a luxusvilla pincére.

TALK-SHOW TERROR

A játék karrier módja Talk-show néven fut. Itt a bunyók előtt mindig egy stúdióközvetítést láthatunk, egész korrektül animálva. A műsor címe Today's Topic, vagyis *Mai témánk*, ami műfaját tekintve ugyanaz a szemét, mint amivel néhány éve már minket is naponta bombáznak a csatornák. Tudjátok: Mónika Show, Jakupcsek Show, Balázs Show – megannyi délutáni moslék, amiktől legszívesebben azonnal kivágnám a tévét az ablakon. No, de van a játékban ez a Today' Topic, melynek aktuális témája nem is lehetne más, mint a Backyard Wrestling. Először még reménykedtem, hogy valami izmos paródiát fogunk látni, amiben az Eidos kíméletlenül kifiguráz az amerikai néptől a kereskedelmi tévéken és a pankrátorokon át saját magáig mindenkit. De szó sincs erről. A Today's Topic gyakorlatilag pont olyan, mintha egy igazi tóksó lenne, csak rajzfilmen. A műsorvezető félmondatban felkonferálja a vendéget; először egy felháborodott, kertvárosi kövér pasast, aki napszemüvegben, pólóján „szeretem a húst" felirattal érkezik. Itt azon kell röhögnünk, mennyire el van ájulva a szerencsétlen, hogy adásba került. „Wow, wow" – ennyit mond, de az irányított beszélgetés gyorsan a Backyard felé kanyarítja a témát. A fazon ingerülten szidja a Backyard srácokat, középső ujjával egyezményes jelet mutat nekik. Aztán leveszi a napszemüvegét, s csak ekkor lehet látni, az arca teli van hosszanti égési nyomokkal. (Fejét ugyanis belenyomták a grillsütő rácsába.) Jelenet vége, függöny le, kezdődik a bunyó. Ha legyőztük a megadott számú ellenfelet, újabb vendégek érkeznek a stúdióba. Táncos lányok a bárból, vagy éppen az ICP festett fejű tagjai.

MARTIN BELESZÓL!

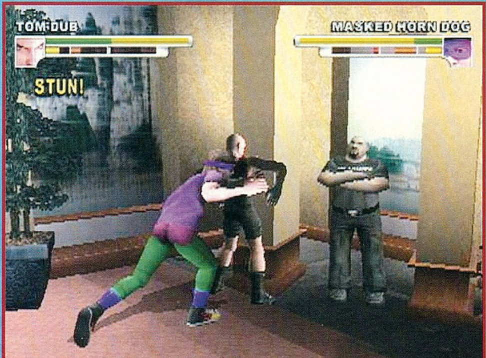
Legalább harminc GYÖNYÖRŰ percet töltöttem a BW társaságában! Jaaaaaaa, mielőtt értetlenül néznétek – nem játszottam egy minutát sem, mindössze beütöttem egy csaló kódot és végignéztem a videókat. Oh mama, azok a csajok! Azok az idomok! Szeretném, ha nektek is lenne egy jó fél órátok: a főképernyőn tartsátok lenyomva az L1-et, majd X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör. Milyen vagyok? ;)

INSANE CLOWN POSSE

Érthető okból a játékban kiemelt szerepet kapott az idén tízéves, detroiti ICP zenekar. Minden valamire való Backyard Wrestlinges ismeri és isteníti őket. A két hip-hop rapper profi pankrátorként kezdte, de miután kiléptek az ECW, a WWF és a WCW kereteiből (ezeknek a jelentését talán inkább hagyjuk), saját hárombetűs szervezetet alapítottak JCW néven, ami annyit tesz: Juggalo Championshit Wrestling. Mindeközben ügyesen lovagolták meg a zeneipart is. Hosszú időbe telt, de sikerült széles körben eladni magukat. A honlapjuk szerint szerte a világon egymillió követőjük van. Sikereiket a szokásos média-hype nélkül érték el, dalaikat nem játszották a rádiók, stílusuktól féltek az emberek. Mégis összehoztak két platinum és öt aranylemezt a saját tulajdonukban lévő kiadó, a Psychopathic Records segítségével. A beteges bohócok ismertető jegye a képükre pingált széles fekete mosoly, amihez hasonlót Joker fizimiskáján láthatunk a Batman sorozatban. A zenekar egész megjelenése kicsit vicces, kicsit profi, kicsit sátánista. Mintaszerű kotyvalék, ami egyaránt talál ostoba rajongókra és önmagukat nevetségessé tévő, hisztérikus tiltakozókra. Nem véletlenül foglalkozott velük a Spektrum televízió egyik adása is. A játékban sok videón szerepelnek, és természetesen felkerült néhány számuk is a korong 41 dala közé (többek közt olyan előadók mellé, mint a Machine Head, Anthrax, Sepultura).

HATALMAS CSÖCSÖK

Majd' elfelejtettem: a játék teli van veszélyesen dögös csajokkal. Óriási szilikon mellek himbálóznak a menüben, majdnem pucér karakterek választhatók bunyóba, és rengeteg nőt látni az unlockolható videók között is. Teszik magukat jobbra-balra, táncolnak, ingerlően húzogatják leheletnyi tangájukat. Cici, punci nem nagyon látszik, de így is elég merészek a felvételek. Mielőtt bárki azt hinné, ha elkezd backyardozni, majd folyamatosan szőke bombázókkal lesz körülvéve, szólok, téved. A képen látott lányok valószínűleg fizetett hivatásosok. Van, akit ez nem zavar, engem speciel igen. Az ilyen ribiknek teljesen mindegy, hogy egy videojáték forgatásán vagy a hererákosok klubjának karácsonyi partiján kell simogatniuk bugyijukon a bevágást. Elvégzik a kötelező sárbirkózást, gondosan összekenik egymás feszes kis popsiját, megisznak néhány koktélt, aztán felmarkolják a dohányt és hazamennek. Hacsak valaki, mondjuk az Eidos, ki nem fizeti további szolgáltatásaikat, de ez már tényleg csak fikció…



ESRB: M

Az Entertainment Software Rating Board besorolása szerint a játék M, vagyis Mature kategóriás. Ez azt jelenti, hogy csakis 17 év feletti, érett embereknek való, akiket remélhetőleg már nem befolyásol károsan a képernyőn látható sok vér, nagyfokú erőszak, szexualitás és erős nyelvezet (bocs, szókimondó szövegek). Mivel az ESRB ezen túlmenően nem értékeli a játékokat, azt már csak én teszem hozzá; mindamellett, hogy a BW egész alapötlete gyalázatos, megvalósítása sem jobb közepesnél. Képzeljetek csak el egy bunyós játékot, ami még multiban is unalmas! Azért a klasszikus értékelés szerint, a kivitelezés alapján (tehát grafika, játékmenet stb.) így is simán megérne 4-5 pontot a BW. De azért kapott tőlem 2-őt (első 1-esemet sajnáltam tőle), mert hetekig szégyenkeztem miatta saját magam, barátnőm és ismerőseim előtt. S még azért, mert felbosszantott a gondolat, hogy miközben léteznek emberek, akik képesek ICO-t, Shenmue-t vagy Gran Turismo-t alkotni, addig mások ekkora morális szeméthalom létrehozásán fáradoznak. Ráadásul a tetejére kitűzik, hogy: „Don't Try This at Home"! Szóval ne próbáljam ki otthon? Hát akkor hol, talán az iskolában?

Sti

BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME!

EIDOS / PARADOX DEVELOPMENT

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (87KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ rátok bízom
× erkölcstelen, unalmas

2 pont

KÍSÉRLET A 3D-RE...



„Hi! Már az 576-on mondtad, hogy a Megaman X7 már nem is érdekel a 3D miatt, de ugye azért ha lehetőséged lesz rá, és valaki kölcsönad egy PS2-t azért te fogod tesztelni!?"

Ez a kérdés hangzott el hetekkel ezelőtt *sigmavirus1* szájából az index.hu 576 KONZOL fórumán...azaz ezt a hozzászólást írta nekem. Mivel mindent megteszünk az olvasókért, meg is pályáztam hamar a játék tesztjét. Martin rábólintott...tudja ő is, mennyire hűséges sigma a Konzolhoz, így a lemez nagyon hamar nálam kötött ki, Dzson pedig pár napra nélkülözte kedvenc kis fekete gépét, hogy a cikk elkészülhessen.

MI IS EZ A MEGAMAN?

Szégyellje magát mindenki, aki ezt a kérdést akár csak gondolatban is feltette. A Capcom hosszúra nyúlt szériájában a gonosz, öntudatukra ébredt és a világ elpusztításán mesterkedő robotok, valamint az emberi civilizációt védők közötti háborút élhettük át már rengetegszer. Tudjátok...Megaman...az X nevezetű kis kék emberke, meg a hosszú hajú Zero (Z), akik balról-jobbra szaladgálnak, közben lövöldöznek, néha járművekre szálnak, valamint kisebb-nagyobb főellenségekkel mérik össze erejüket. A sorozat már tizenöt éve nagyon közkedvelt, rengeteg részt megélt már, kezdve a kis NES géptől az SNES-ig, PS-ig, N64-ig, vagy a hordozható Nintendo masináig (megtalálhatunk régebbi fejezeteket Rockman néven is). Leginkább az említett ugrálós-lövöldözős platform stílusban jeleskedett a kicsike, de láthattunk már RPG-t, vagy focit is a főszereplőkkel.

Hogy miért annyira jó ez? Mert nagyon hangulatos a drága, sokszor jó ötletekkel találkozhattunk benne, na meg látványban is kellemes volt a klasszikus módon, képregény, illetve rajzfilm jelleggel megrajzolt kalandozás. Na, meg nem csak szimplán bumm-bumm volt az egész, sokszor gondolkodni is kellett, megkeresni a titkos helyeket, szerezni új tulajdonságokat, satöbbi. Igen-igen...szórakozásnak kitűnő volt! Aztán persze a 2D-s műfaj „divatjamúlt" lett a többség szemében (de nem számomra!), így várható volt, hogy az újgenerációs gépeken a kis kék figura már vagy „ruhát cserél", átmegy egyéb dimenziókba...vagy eltűnik a múlt ködében. Mivel a széria legalább annyira a szívemhez nőtt az évek alatt, mint a Castlevania (édesapám...tesztet kérek, vagy...őőő...nem megyek többet a péntek esti „tejapartikra"! ;), nagyon sajnáltam volna az utóbbi lehetőséget. Azonban a klasszikus játékok felújítását mindig gyanakvón lesem, így most is kicsit szkeptikusan tekintettem az előttem fekvő korongra. Azután nekiálltam tesztelni a programot...

EGY ÚJ SIKERSOROZAT KEZDETE.. ..VAGY EGY RÉGI VÉGE?

Ami már a címképernyőn tudatosul bennünk: ez AZ a MEGAMAN...de mégis más. Hmmm...ezt úgy hiszem, magyaráznom kéne. Megszokott főcímzene, ismerős tájak, szereplők a bemutatóban...de valami nem stimmel. Hoppá...igen, ez már térben is mozog. Ijedségre azonban semmi ok! Tessék megnyugodni, hátradőlni, továbbolvasni! Gyógyszereket elrakni, nem fognak kelleni (jujj...elszóltam magam). Mivel semmi különleges a menüben, már indulhatunk is. Amit pedig elsőre meglátunk: nagyon pofás kis grafika, szépen megrajzolt (rajzfilmes) főhős, és...mi ez? Balról-jobbra megyünk. Nofene! Azért tekintettel voltak a régi rajongókra is. Hirtelen 3D-be váltás, széttöredezett úttesteken ugrálunk át, nyomunkban valami bazi nagy, félpályás, főellenségszerű cukorfalat. Az ember szíve hevesebben dobog, majd a játékos átadja magát az élvezetnek (teszed le azt a tinilányt...ehhh, te perverz, nem ARRA mondtam az élvezetet). Új szereplőnk is van, de hamar befogadjuk kedvenceink közé Axl fiút (A), aki a Red Alert nevű szervezetből jött át hozzánk partizánkodni. A kis bemelegítő helyszín (irányítás bemagolása, kis „fejtörő", az említett mumus likvidálása) után pályaválasztás képernyő. Innen pedig minden megy a régiben.

Minden? No azért nem annyira...vannak újdonságok is. Megszokott dolog ugye, hogy jön nyolc teljesen különböző pálya, mindegyiken félpályás „Boss" (többnyire nem aprócska) szerepeltetésével, majd egy eltérő támadási technikákat igénylő főellenséggel. Ezek kivégzésével új fegyvereket tulajdoníthatunk el, amiket aztán bizonyos főellenfeleknél használhatunk, kifigyelve a gyenge pontjukat. Ez idáig megmaradt. Később már indulhatunk a legfőbb gonosz likvidálására, de addig még pár egyéb helyszínt is meg kell tisztítani a megszálló erőktől. Ami újdonság, hogy a szinteken meg kell mentenünk a segítségért kiáltozó egyéneket. Minél több életét óvjuk meg, annál többet fejleszthetünk magunkon. Támadási kombinációk, nagyobb sebzés, egyéb nyalánkságok. Kellemes ötlet, jól használható. Most is vannak megszerezhető, feltölthető életerő „tárolók", amikkel háromszoros vitalitást is nyerhetünk, így idővel elég nehéz lesz minket eltenni láb alól. Na jó...annyira nem lesz nehéz, mert a Megaman híres volt mindig is arról, hogy néha embert próbáló feladatok elé állít, sokkolva ezzel kicsit a megfáradt játékosok idegsejtjeit. Azonban, hogy annyira azért ne legyen lehetetlen egy-két küldetés megoldása...lehet váltogatni embereinket. A pálya kezdetekor kiválaszthatod, melyik hősödet kívánod magaddal cipelni ráadásként, akció alatt pedig válthatsz kettőjük között. Így megtoldva kicsit az élettartamod. A járművek alkalmazása szintén megmaradt dolog, szerettük annakidején...most sincs másképpen, bár azért 3D-ben kicsit nehezebb az ilyen jellegű missziókat véghezvinni, mint korábban, a balról jobbra korszakban. Többnyire tehát maradt minden a régiben, csak pár változtatást eszközöltek a készítők. Hogy mi erről a pontos véleményem, azt mindjárt meg is tudjátok.





FIATALOSÍTÁS COMPLETED!

Nos. Igazság szerint elégedett vagyok! A grafika szép, változatos (erdők, lávás pálya, tengeri csatahajó, virtuális valóság, lerombolt város, miegymás)...a karakterek szépen kidolgozottak. Az irányítás többnyire a régi, kézre is áll, nincs vele gond... Ha nekiülsz, biztos nem hagyod abba, míg végig nem vitted. A zenék, hangok egy-az egyben a régi stílust hozzák, a megszokott minőségben, szóval ezzel sincs probléma. Hangulatilag pedig ismételten jót alkottak a Capcom műhelyében.

DE...azért vannak negatív oldalai is az új résznek. Bár szép a grafika, a régi, kézzel rajzolt megjelenítés kifejezőbb volt egy ilyen játéknak. Nem lett most sem rossz, de nem ANNYIRA profi szerintem, mint a korábbi fejezeteknél. Néha kis hibák, azonban ezek sem vészesek. A néhol megtekinthető anime átvezetők természetesen nagyon „ott vannak", öröm a szívnek, ha ilyet láthatunk.

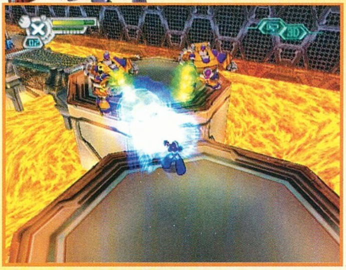
A játszhatóság két dolog miatt nem lett olyan profi, mint a korábbi időkben. Az egyik: a célzás kicsit nehezebb lett a 3D miatt, még automata célzással is...mivel a nagyobb akcióknál nincs időnk váltogatni az ellenfelek között, a kis kör pedig nem mindig oda ugrik, ahova kellene (2D-ben ez ugye egyszerűbb volt, mert csak vízszintesen kellett korrigálni a dolgokat). A másik: bár nagyjából megfelelően működik a kamera, azért néha eltéved erre-arra, ez pedig megengedhetetlen egy MM jellegű akcióorientált programnál. A szavatosság sajnos ugyanazt a betegséget hordozza magában, mint anno, avagy végigjátsszuk, utána pedig kevésszer fogjuk elővenni (tizenvalahány ezer forint pedig kicsit sok 5-6 órácskáért cserébe). Ezen kellett volna leginkább változtatni...bár ötletem sincs, hogy mi módon. A többi tulajdonsággal nincs nagy gond.

Szerintem jól sikerült az új epizód, bár aki rühelli a régi részeket, az szerintem ezt sem fogja nagyon kedvelni, mert lényegében ugyanaz maradt. A 3D sem teljesen 3D...meghatározott helyeken mozoghatunk (KIS helyeken!)...de ettől függetlenül érdemes kipróbálni. A sorozat kedvelőinek pedig kötelező, már csak a történet miatt is, ami szokás szerint elég jó. Axl ugye dezertált a korábbi csapattól...az meg ugye sejthető, hogy nem szívesen engedik el...már a többi komplikáció mellett ez is ott van. :)

Végezetül sigma félelmei következzenek. „Remélem, az X7 többet ér majd egy 5.5 pontnál, mert ahogy az e havi konzolt nézem, nem igazán bíztató ez a Megaman Batle Transmission pontszám, ugyanakkor úgy tudom, hogy Amerikában is csak 6.5-öket kapott...ajajj Capcom...:("

Nyugi...ha elolvastad a cikket, láthatod a helyzetet, de ha az sem elég, hát nézd meg a pontszámot! ;)

BŐJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Bakker Bojti, én nem próbáltam még az X7-et, és a képek alapján kifejezetten pofásnak tűnik, de ha ez is olyan nehéz, mint a többi, és a harmadik pályára képtelen leszek átjutni – te meg 8 pontot adtál rá –, akkor csomót kötök a kis izédre... :D

MEGAMAN X7

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (39KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ megaman rulez, ráadásul nem tette tönkre a 3d sem...
✕ stílusához hűen rövid, a célzás néhol problémás

8 pont





A WARHAMMER 40.000 UNIVERZUM IDŐVONALA

I. Sz. 15. évezred

Az emberiség hagyományos, a fénysebességnél lassabb űrhajókkal megkezdi a közeli naprendszerek gyarmatosítását. A folyamat kezdetben gyötrelmesen lassú.

I. Sz. 20. évezred

A hiperhajtómű felfedezése meggyorsítja a gyarmatosítás menetét. Megtörténik a kapcsolatfelvétel az első idegen fajokkal, többek között a mindenütt jelenlévő orkokkal.

Az emberiség folytatja a galaxis meghódítását és betelepítését. Kapcsolatok létesülnek az eldákkal és más idegen fajokkal. Kezdetét veszi a tudományos fejlődés aranykora.

I. Sz. 25. évezred

Az emberiség eléri a galaxis távoli peremvidékét, s ezzel lezárul a csillagok meghódításának korszaka, amely tízezer éve vette kezdetét. Folytatódnak a különböző idegen fajok ellen vívott helyi harcok és viták.

Aztán a civilizáció hirtelen bomlásnak indul a népesség egyre szélesebb rétegeit érintő őrültség és démoni megszállottság miatt kirobbanó háborúk miatt. Ekkor még nem tudnak a hiperűri szörnyek létezéséről (amiket később démonoknak neveznek el).

A humán civilizációt óriási háborúk szaggatják. Az idegen fajok csillagflottái igyekeznek kihasználni az alkalmat, hogy az emberlakta galaxisból minél nagyobb szeletet hasíthassanak ki maguknak.

I. Sz. 30. évezred

Az emberiség a pusztulás szélén táncol. A galaxisban polgárháború tör ki, amikor az emberlakta világűr Császára ellen fellázad leghűségesebb tábornoka, Horus hadúr. Horus, akit a hiperűr egyik démona kerített hatalmába, ezerszámra csábítja át magához az emberi történelem legnagyszerűbb harcosait, az *űrgárdistákat*. A végső összecsapás során a Császár párharcban legyőzi Horust, de ezért a diadalért saját emberi mivoltával kell fizetnie.



Testét ekkortól gépekkel, pszichéjét emberáldozatok révén tartják életben, mégis megkezdi a hosszú, gyötrelmes feladat végrehajtását: visszaszerezni az emberiség által korábban birtokolt űrt.

I. Sz. 41. évezred

A galaxis „Birodalom" néven ismert régiójában az emberiség életét az *Administratium* törvényei és előírásai szabályozzák. A Birodalom hadserege – az Őrség rohamosztagosai és a szinte emberfeletti képességekkel rendelkező űrgárdisták – szünet nélkül küzdenek a betolakodó orkok, tiranidák és más idegen lények ellen.

De teret nyernek más, baljósabb csoportok is, akik valamilyen szinten kapcsolatban állnak a hipertér démonaival...



Isten hozott a 41. évezredben, ahol nincs más, csak HÁBORÚ!

Amikor májusban, az E3 kiállítás Sony standja körül mászkálva megpillantottam a bennem kivétel nélkül mindig heveny izgalmat kiváltó Warhammer 40.000 (mostantól, mivel nem akarom tövig lekoptatni az ujjamat fölös gépeléssel, csak WH40K) logót, majd szapora malacvágtában utat törtem a tömegen, finoman erőszakos határozottsággal kitéptem a kontollert egy szerencsétlen, *keleti* turistának álcázott férfiember kezéből, és mintegy röpke másfél órára félidióta infantilis kiskölyök módjára odaragadtam a képernyő elé, melyen egy futurisztikus, saját szemszöget használó lövöldözős harci játék képsorai futottak, megfogant a fejemben, hogy ezt a gyönyörűséget *nekem kell majd letesztelnem*!

...aztán pár hónappal később, amikor az eredetileg kikapcsolódásként induló tesztelés közben eljött az a közel sem dicsőséges, de minden hardcore játékos által pontosan, *zsigerből* ismert pillanat, amikor az ész megszűnik diadalmaskodni, a túláradó negatív érzelmek mindent elborítanak, és a lassan, de megállíthatatlanul feltörő ősi düh hatására elboruló elme felülkerekedik, minek eredményeképpen a delikvens – jelen esetben ugye jómagam – üvöltve vágja földhöz a kontrollert, de ennek ellenére mégsem tud *istenigazából* haragudni a tizedik újrakezdéssel bűntető programra, megfordult a fejemben, hogy talán, esetleg, másra is bízhattam volna a Fire Warrior cikk megírását.

Mert ami történt arra utal, hogy én bizony megfertőződtem; teljesen és totálisan beleszerettem a WH40K világába, minekután *talán* megkérdőjelezhető pártatlanságom és abszolút objektív döntésképességem a THQ új **Warhammer 40.000: Fire Warrior** című játékával kapcsolatban. Talán... Bizom benne, hogy nem!

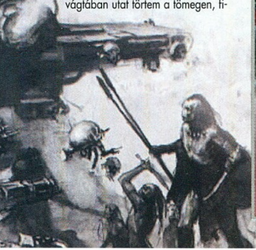


WARHAMMER 40,000 FIRE WARRIOR

ELSŐ FEJEZET

Cikkem tárgya tehát egy új PS2-es FPS program, a Fire Warrior, melynek legfőbb ismertetőjegye, hogy a Warhammer univerzum „jövőbeli" idősíkjában, az elképzelhetetlenül távoli 41. évezredben játszódik.

Azt, hogy mit kell tudni erről a környezetről, nehéz – sőt, inkább lehetetlen – pár mondatban frappánsan összefoglalni. Olyan ez, mintha valaki *William Gibson Neurománcának*, vagy *Tolkien A Gyűrűk Ura* trilógiájának komplex világát, esetleg a fél világ által egészen részletesen ismert *Csillagok Háborúja* univerzumot próbálná pár mondattal lefesteni. Ne horkanjatok fel, nem túlzok! Ha még nem olvastátok a téma kis hazánkban – de talán az egész világon! – fellelhető legékesebb, írott formában megjelentetett bemutatását (egyszerűbben: egy könyvről beszélek – úgy látszik *szófosó* tablettát vettem be reggel :), meg kell kérjelek titeket, hogy most feltétel nélkül higgyetek nekem. A *Ian Watson* által írt *Űrgárdista*, ha nem is „A" szentírás, de mindenképpen „Egy" szentírásként értékelhető, megrázóan csodálatos, *pazar* mű. Elég sokat van a kezemben könyv (ja, könyvtáros vagyok másodállásban :), de az Űrgárdista olvasása közben egy olyan, nagyon ritkán tapasztalt, megborzongató érzés kerített hatalmába, amitől egyszerűen képtelen voltam szabadulni. Szinte faltam a gyötrelmesen ékes körmondatokkal és a beszélt nyelvben soha nem alkalmazott, barokkosan cirádás leíró szerkezetekkel dúsgazdagon telített történetet, a könyv végén pedig kirobbanó késztetést éreztem, hogy ha létezik valahol ennek a világnak egy pontosabb, bővebb bemutatása, akkor én azt olvasni, ismerni, birtokolni akarom... Beleszerettem a pedánsan elegáns, poroszosan feszes űrgárdistákba, a hatalmas háborúkba, a misztikus, egyszerre ultra hi-tech, ugyanakkor kopottan ódon, középkori környezetbe. Kiderítettem, hogy magyar fordításban még három Ian Watson regény jelent meg (Inkvizítor, Harlekin, Káoszgyermek) – a dolognak csak annyi a pikantériája, hogy nem





A HALÁL 24 ÓRÁJA



mostanában, hanem jó pár évvel ezelőtt, úgyhogy aki be akarja szerezni őket, az vagy feltúrja az antikváriumokat, vagy megvárja a 3 regény „egybekötött" újrakiadását, ami mostanában, még karácsony előtt esedékes, tudomásom szerint.

(Kábé két héttel ezelőtt egyébként sikerült eljutnom Rincewind barátommal, a WH40K téma egyik jeles hazai tudorával egy Watson író-olvasó találkozóra, ahol hamar nyilvánvalóvá vált, hogy az író ugyanolyan elvont, sőt, inkább meghökkentően extravagáns figura, mint amennyire felkavaró módon fogalmaz. Watson egy, a fejére húzott fekete műanyag *vödör* segítségével *öt percben* elmagyarázta a teljes 40K univerzum felépítését, sokat mesélt az immár tíz éves regény születésének körülményeiről, és amikor megkérdeztük tőle, várható-e a folytatás, elárulta, hogy a Games Workshop munkatársai – övéké tulajdonképpen minden Warhammer jog – még az Űrgárdistát sem hajlandók Angliában újra kiadni, nemhogy egy új regényre megbízást adni. De ez már egy másik történet...)

Aztán, az internetnek hála az is kiderült rövidesen, hogy külföldön egy egészen fantasztikus „iparág" épül a WH40K köré. Hatalmas ez a világ, a végletekig kidolgozott részletességgel! Ezrek és ezrek játsszák a nagyon speciális WH40K társasjátékot, kisebb-nagyobb terepasztalokon, bonyolult szabályrendszerek betartásával vívnak gyönyörűen kifestett műanyag- és ólomfigurákból álló hadseregekkel hatalmas háborúkat. Számos izgalmas regény dolgozza fel a különböző űrgárdista rendházak és a Birodalmi Őrség kalandjait, csatáit, háborúit. Egyik londoni látogatásom alkalmával aztán végre betaláltam egy Games Workshop üzletbe – és elvesztem! Azóta (számomra) csillagászati összegeket költök festékekre, kis figurákra, képregényekre, szabálykönyvekre, művészeti albumokra, és néhány aprólékos festegetéssel átvirrasztott, pirkadatba nyúló éjszaka után azt veszem észre magamon, hogy az univerzum Istencsászárhoz, a Birodalom Urához mormolok halk imát... :)



(Többet is akarsz tudni a WK40K-ról? www.games-workshop.com illetve http://warhammer.hardwired.hu/)

MÁSODIK FEJEZET

A negyvenezredik év. Még kimondani is borzongató! A hatalmas Warhammer galaxis billió rendszerének megszámlálhatatlan bolygólyát népesítik be a fejlettség különböző fokára jutott fajok. Életük, létezésük nem szól másról, csak a véget nem érő *háborúkról*. Ahogy a 40K jól ismert jelmondata szól: *„There is only... War!"*. Valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva azonban – talán a világmindenség örök, megbonthatatlan egyensúlya az? – egyik élőlénycsoport sem képes győzedelmeskedni, egyikük sem tud szert tenni az áhított totális uralomra. Elpusztítani nem tudják egymást, csak *pusztítani*...

A legfontosabb fajok között természetesen első helyen kell megemlítenem az *embereket*, akiken – s egyben világok millióin – a trónprotézisébe zárt Császár uralkodik. Ott vannak aztán a mocskos, zöldes bőrű, állatias, de mégis szervezett hordákba tömörülő *orkok*, a végtelen űr kalózai. Az *eldák* egy nagyon ősi, hajdan elegáns, mostanra pusztulásra kárhoztatott, dekadens, humanoid-szerű faj. Hatvanmillió éves álmukból ébredtek fel a *nekronok*, a félelmetes gép-csontváz harcosok, akik már akkor jelen voltak a galaxisban, amikor a legtöbb csillag még meg sem született – most halált terjesztenek, amerre csak járnak. A galaxis legrettegettebb szörnyetegei a *tiranidák*. Félelmetes bio-organizmusok, rovarszerű idegen lények, génorzó képességekkel. Végül pedig, létezik egy relatíve új – mindössze ezer éves –, de technikailag dinamikusan fejlődő, bölcs faj is: a *tau*. Ők a Fire Warrior játék főszereplői.

...de van még valami a galaxisban. Valami, ami az összes létező faj esküdt ellensége. Valami, aminek létezését közönséges halandó nem képes sem felfogni, sem megérteni anélkül, hogy bele ne őrülne. A testet öltött iszonyat. A *káosz*. Egy párhuzamos dimenzió, egy másik világ, ahol négy káoszisten uralkodik, akik szörnyű borzalmakkal sújtják még saját elvakult követőiket is, és mindent elkövetnek, hogy a teljes galaxist megfertőzzék. A Birodalom születésekor mesterkedésüknek köszönhetően már majdnem kipusztult az egész emberiség. Az űrgárdista légiók majdnem fele átállt a káosz szolgálatába. Ők már örökre a *káosz űrgárdistái* – az árulók, az eretnekek.

HARMADIK FEJEZET

Kanyarodjuk vissza az E3-hoz, amikor is ugyebár ráragadtam arra a bizonyos képernyőre, mint gyöngytyúk a takonyra. Akkor, ott, csak a játék multiplayer módusza volt kipróbálható, méghozzá 4 játékos módban, sorba kötött gépekkel. Tudjátok, hogy van az, amikor az ember először lát valami nagyon izgalmas dolgot (legyen az egy szép kocsi, egy bomba nő vagy egy király stuff): annyi benyomás és élmény ér *egyszerre*, hogy csak kapkodod a szemed, és fél óra múlva már a negyedére sem emlékszel annak, amit láttál. Én is csak nyomtam a tűzgombot, mint tót az anyját, mindenféle űrgárdistákat kergettem a romok között, és csak a nap végén, a szállodában jöttem rá, hogy el is felejtettem kideríteni, egyáltalán miért *Fire Warrior* a game alcíme? Aztán persze beugrott – és a THQ sajtóközleménye is elmondta –, hogy ebben a történetben, a „szingli játékos" módban egy tau harcos lesz a főszereplő! Hmmmmm...

Liquiddel (aki szintén jól ismeri a WH40k-t) sokat beszélgettünk a játékról, még jóval a megjelenése előtt, és egyetértettünk abban, hogy ha csak nem történik valami csoda, így, ebben a felállásban a Fire Warrior nagy valószínűség szerint *eleve kárhozatra* van ítélve!

Azt gondolom ugyanis, hogy ha WH40K, akkor űrgárdista! Ha rajongót – de ha csak átlag játékost – veszünk alapul, és még akkor is, ha történetesen ez nem egy önálló játék, hanem esetleg egy sorozat első epizódja, mindenképpen egy nagyon *karizmatikus karaktert*, egy űrgárdistát (és egy ismert gárdista rendházat) kellett volna elsőként főszereplőnek választani, akinek élvezettel bújik bele a bőrébe a gamer (aki ráadásul csak most ismerkedik a 40K-val). Milyen lett volna a Metal Gear Solid Snake nélkül? A Devil May Cry Dante nélkül? Egyszerűen tény, hogy a WH40K-ról a legtöbb embernek a félelmetes, hatalmas termetű páncélos harcosok ugranak be először. A tau, még akkor is, ha a „megszállott terepasztalos" játékosok közül elég sokan is használják őket, csak „egy faj a többi közül". Nem a legfontosabb, nem a legismertebb, és sajnos nem is a legizgalmasabb. Most gondoljatok bele: hát nem a galaxis legnemesebb harcosainak egyikét kellett volna beletenni ebbe a játékba – aki ráadásul *ember*? Így, egy tau katonát (aki egy furcsa, szürke bőrű, ufonauta-fazonú élőlény) irányítva, könnyen megtörténhet, hogy az átlag player nem tud azonosulni kellőképp a főhőssel, hisz fogalma sincs, ki vagy mi lehet ez a különös szerzet valójában, honnan jött és mit akar, és ennél fogva máris hiányozni fogy egy fontos elem, ami a legalapvetőbb összetevő, a HANGULAT leginkább befolyásoló tényezője! Nem tudom, ki hozta meg ezt a döntést a producerek közül, de így a Fire Warrior eleve úgy indul a képzeletbeli úszóversenyen, hogy ő még át sem öltözött, amikor a többi versenyző már rég a vízben van... Félreértés ne essék: nem temetem máris a programot, egyszerűen csak megkongattam a vészharangot.



NEGYEDIK FEJEZET

A lemez behelyezését követő 60Hz-es megjelenítési mód kiválasztása (bízom benne, hogy így talán nem fogok „berángatással" találkozni) után a Games Workshop Interactive logo felvillanása nekem már garanciát jelentett arra, hogy itt bizony nem lesznek *kamu* megvalósítások; szerencsére –





remélhetőleg! – olyan játékot kapunk, ami mindenben igazodik a 40K-s univerzum ismert és kidolgozott látványvilágához. Rögtön ezután viszont beugrott a fejlesztőcég, a Kuju logoja is, és kezdeti lelkesedésem rögtön alább is hagyott – ők eddig még nem voltak képesek olyan játékot összehozni, ami nálam 4 pontnál többet érdemelt volna (Lotus Challenge, Fire Balde, Reign of Fire)...

A program egy rendkívül látványos, nagyon jó minőségű, az eredeti 40K-s festmények és grafikák által ábrázolt világhoz tökéletesen hű, de sajnos nagyon rövid mozival indít (a narrátor hangjától végigfutott a hideg a borzongás a hátamon :), amely bemutatja a Birodalom központját, a földet. (Ahogy ezt megláttam, egyből *elvarázsolt*; szinte azonnal beugrott egy mozifilm, amit mondjuk Peter Jackson vagy James Cameron rendez, Gyűrűk Ura-Aliens minőségben, melyben több tízezer harcos – az Őrség, az űrgárdisták, velük szemben orkok vagy vérszomjas alien-tiranidák, és persze a káosz űrgárdistái – ront egymásnak egy égő, végtelen, romos városban, tankok száguldanak, ágyúk dörögnek, lézerlövedékek cikáznak, és harminc méter magas titán lépegetők ontják magukból a halált. Aztán persze felébredtem...)

Új játék és nehézségi fok választása után újabb látványos filmet láthatunk, melyből egyelőre nem sok derül ki – az alap sztori mindennaposnak tűnik a WH40K világában: a Császár által egy éve meghirdetett keresztes hadjárat után éppen béke honol a felek között. Ennek ellenére a Birodalom néhány űrgárdistája – egyelőre – érthetetlen okból megtámad egy tau bolygót, ráadásul elrabolnak egy főpapot, Ko'Vash-t, mire a sértett fél ellentámadást és szabadító akciót indít.

A játék nagyon érdekes koncepcióra épít: egy fiatal tau katona, leendő Tűz Harcos, név szerint Kais *egy napját* követi végig. A „nulladik" gyakorlópálya tetszés szerint passzolható – én azért melegen ajánlom, mert nem hosszú, nem unalmas, és nagyon hasznos. Egy tau csillaghajó a helyszín, ahol betanulhatjuk a kezelést és az irányítást. Szokásomtól eltérően ezt most nem részletezem halálra, mert véleményem szerint elég kézenfekvő minden.

Háromszög – Gránát / Zoom be
Kör – Újratöltés
X – Akciógomb / Zoom ki
Négyzet – Fegyverváltás / nyomva tartva fegyverek felvétele (az egyiknek mindig tau fegyvernek kell lenni!)
D-pad balra – Tőr kiválasztása
Bal kar – Mozgás
Jobb kar – Nézelődés
L1 – Ugrás
L2 – Guggolás
R1 – Elsődleges lövés
R2 – Másodlagos lövés
Select – Infra látás

Az mondjuk egyből szemet szúrt, hogy a kezelés alapmetódusa egy az egyben az Xbox-os Halo-ból van átvéve (két fegyver egyszerre nálunk, cserebere lehetősége, földről fölszedés, gránátozás), de hát



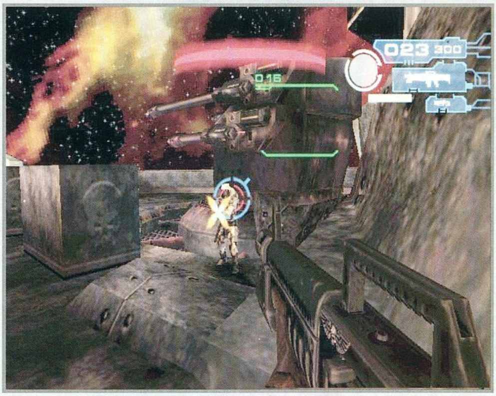
jobbtól jót kölcsönvenni nem szégyen. A gyakorlást egy információs szobában fejezzük be, ahol mindent megtudhatunk a fajokról, fegyverekről, a harci helyzetről, körülményekről.

ÖTÖDIK FEJEZET

Az első küldetés rögtön az akció kellős közepébe transzportál. Ez a tűzkeresztségem. Ha túlélem, teljes értékű tau Tűzharcos válik belőlem Egy Orca típusú csapatszállító fedélzetén vagyok pár társammal. A légvédelem telibe találja a gépet. Rázós leszállás. Feltárulnak a csapóajtók... És meglátom azt, amiről eddig csak könyvekben olvastam, amit eddig csak képeken láttam, amit eddig csak elképzelni tudtam a fejemben – a 41. évezred háborúk szaggatta világát!

Háááť, mit mondjak... Elég mocskos komoly a látvány, vele együtt az összhatás is! Borzalmas gyilkos hirig megy, hullanak a tau harcosok, lövedékek cikáznak, bombák robbannak folyamatosan, hogy a föld beleremeg. A Birodalom egyik bolygóján vagyok, a Dolumar IV-en. Nagyon komoly a grafika! Elég érdekesen van megoldva a dolog – egy mély lövészárokban vagyok, haladok előre, nem látom ugyan, de tudom, hogy körülöttem öldöklő harc folyik. Néha egy égő, zuhanó gép húz át a horizonton, egy Leman Russ tank vergődik át az árok felett, mindenhol romok, messze a háttérben birodalmi épületek, rajtuk a jellegzetes Birodalmi Sas jelvény. Non-stop fegyverropogás. Gyönyörű, hangulatos! EZ a WH40K! Mindig ilyennek képzeltem... :) Dobok egy szép piros pontot a játéknak emiatt a lehengerlő kezdés miatt...

Ellenségeim az Őrség (Imperial Guard) terepszínű egyenruhás katonái. Minden stimmel rajtuk, az utolsó jelvényig! Kicsit furcsállom, hogy alig tudom lelőni őket, ami egy idő után meglehetősen zavaró. A fejlövés ugyan hatásos lenne, de az valahogy nem igen akar összejönni a nagy csetepatéban, ráadásul a fegyver rendkívül pontatlan – szóval elkönyvelem, hogy ha ez végig ilyen nehézkes lesz a játék során, tele fogom izzadni a gatyám. Járatról-járatra járok, fedezékek mögé lapulok, bunkereket tisztítok meg, közben folyamatosan kapom az utasításokat rádión. Később már a birodalmiak adását is tudom fogni, így – elvileg – jobban képben kéne lennem elhelyezkedésüket illetően, de hát ki tud odafigyelni a rádióra az öldöklő csata közben? Találkozom lánckarddal felszerelt, kemény harcos őrmesterekkel is, közben egyre jobban behatolok a bázisra. Ajtókat nyitok, hordókat robbantok, küzdök, mint egy oroszlán. Az első küldetést 14, a másodikat 16, a harmadikat 35 percig csinálom. Később, a negyedik és ötödik misszióban eljutok a birodalmi bázis bélrendszerébe, egy börtönbe, ahol végül kiszabadítom társaimat. Az ötödik küldetés legvégén aztán megtörik a jég, és végre találkozom a harcosok harcosával, egy űrgárdistával is a Raptors rendházból (vajon hogy kerül ide?) – híréhez mérten sokkal keményebb ellenfél, mint a rohamosztagosok, de azért sikerül elbánnom vele...



HATODIK FEJEZET

Ahelyett, hogy töviről-hegyire bemutatnám az összes pályát, s ezáltal minden izgalmas poént lelőnék, inkább elmesélném, mit gondolok a játék különböző, a végső értékelést döntően meghatározó összetevőiről.

Történet: Dramaturgiailag a játék nagyon jól van felvezetve és fejezetekre osztva. A helyzet kezdetben nagyon ködös, sőt, talán nem is tűnik eléggé érdekfeszítőnek, de ezt nem könyvelem el negatívumként, hiszen a WH40K-ban tudvalevőleg a háborúzás a lényeg. Aztán persze a kis, mellékesnek tűnő információmorzsákból elkezd összeállni egy nagyon fain, kalandos történet. Sőt, a sztori közepénél – ahol éppen tartok – egy igazán meglepő, látványos fordulat-bomba pezsdíti fel az eseményeket!

Küldetések: A teszt elkészültekor 12 missziót fejeztem be a 21-ből. Azt kell mondjam, nem unatkoztam! Általánosságban véve – eddig – meg vagyok elégedve a küldetések felépítésével – habár nem maradéktalanul. A 6-7-8 pályák a tau anyahajón játszódnak – ezt a részt felesleges volt 3 ilyen hosszú „gatyamadzag" szakaszra bontani, főleg azért, mert a „nem WH rajongók" véleményem szerint itt, ennél a korábbi felfokozott harci hangulatot erősen megtörő, kissé nyögvenyelős résznél fognak elvérezni, és végleg ledobni a kontrollert. Kár, mert ha végre túljutunk ezen, a játék *nagyon beindul*, sőt, ezután mutatja ki igazán a foga fehérjét! Mindenesetre a küldetésrendszer teljesen logikus.

Feladatok: Teendőink nincsenek túlbonyolítva; a „mentsd meg" és „tisztítsd meg" típusú feladatok értelem szerűen non-stop harcot és gyilkolást takarnak.



Emellett legfőképp kulcsokat kell megtalálnunk (vagy elvennünk valakitől, persze erőszakkal), melyekkel a továbbjutást biztosítjuk. Néha egy-egy kapcsoló aktiválása, vagy valamilyen célobjektum felrobbantása (időzített bombával) a cél. Összességében ezzel is meg vagyok elégedve; nem kell ugyanazokat a helyeket ezerszer bejárni, nem küldözgetnek idegesítően a pálya egyik végéből a másikba és vissza, a „miértek" és „hogyanok" teljesen logikusan követik egymást. Egészében jellemző, hogy mindig lehet érezni, körülbelül mikor oldottad meg az aktuális pályát – mindig sejted, hogy „nemsokára vége".

Fegyverek: Nem emlékszem, hallottam vagy fórumon olvastam-e, de többen kritizálták a Fire Warrior fegyverarzenálját. A helyzet az, hogy ezek kérem „A 40K FEGYVEREI". Ahogy Fábry „Tüdő" mondja a *Showder*ben: *„Egy a egybe..."*. Tökéletesen ugyanezek vannak a festményeken és grafikákon a katonák kezében, és ezeket ragasztják a kis miniatűr figurák mancsaiba is. Bitang jól néznek ki! Használhatóságuk, hatásfokuk már más tészta... Az ellenfél katonái, legyenek azok rohamosztagosok, űrgárdisták, vagy a káosz szolgái, iszonyú jól bánnak puskáikkal. Ha viszont mi vesszük kézbe a gyilkoló eszközöket, kis túlzással ugyanolyan csapnivalóan szemét módon pontatlan mindegyik... Gyakran úgy éreztem, tök mindegy, mivel lövök – ha jó helyen találom el véletlenül, egyből lefekszik a pali, ha nem, 2 teljes tárat is belenyomhatok, még a legerősebb űrgárdista Bolterből is, akkor is csak röhögve sasszézik tovább. De ez már a program motorjának hibája, nem a fegyvereké...

AI: Háááat igen, mesterséges intelligencia. Ez a játék *legnagyobb buktatója*! Olyan változó a dolog, mint a Góbi sivatag dűnéinek felszíne... Kezdjük ott, hogy a legutolsó Birodalmi Őr is képes úgy harcolni, mint egy emberfeletti Démonlord (egy teljesen átlagos folyosó teljesen átlagos fordulójában képes vagy egy



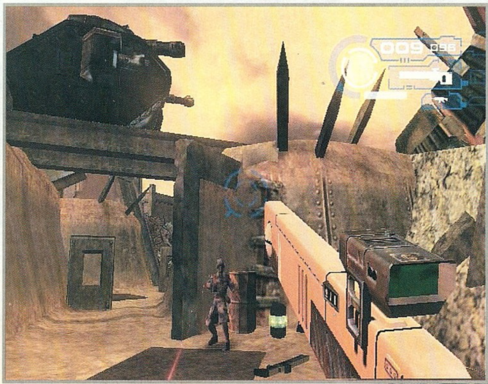
perc alatt megdögleni), de ugyanakkor a rettenthetetlen űrgárdisták néha úgy viselkednek, mint a gyenge elméjű, agymosott szervitor-zombik (könnyedén lelövöd a csávót, majd kiderül, hogy egy főellenfél volt). Előfordul, hogy egy két méter széles, nyílegyenes folyosón képtelen vagy eltalálni egy mezei közkatonát, mert mindig eltáncol. Máskor, ha úgy kap el egy űrgárdista, hogy véletlenül nem tudsz zárt ajtó, vagy fal mögé visszavonulni, akár le is teheted a joy-t, mert minden lövése be fog találni (lerohan, átmegy rajtad, mint az úthenger), rosszabb esetben egyet nyom a fullos pajzsodba, aszt' egybő' aluszol'. A másik véglet? Az ellenfelek egy vonalba kerülve rendszerint szénné lövik egymás hátát, a lánckardos tisztek pedig válogatás nélkül kaszabolnak mindenkit, aki közétek kerül. Az őrök nem veszik észre, ha 1 méterrel mellettük lelősz valakit, csak állnak, mintha süketek és vakok lennének. Az meg többször is előfordult, hogy sérülés nélkül, röhögve lőttem halomra 2-3 űrgárdistát, mert olyan barmok voltak, hogy mereven egy helyben állva, bőszen lőttek egy faldarabot, ami mögött – szerintük – elbújtam, én meg egy ládára felállva puffogtattam fejbe őket – elegánsan.

Grafika: A Fire Warrior grafikája technikailag elég magas színvonalat képvisel, de mégis, a felemelően csodálatos *látvány*, az *összkép* az, ami miatt KIVÁLÓT adtam neki. A játék minden egyes kis eleme, a legapróbb részletekig, már-már fájóan tökéletesen ki van dolgozva, a WH40K univerzum képére igazítva. Minden egyes ellenfél, minden páncél, minden láda, minden textúra olyan, amilyennek lennie kell. (Amikor az egyik átvezető moziban megláttam Ardius kapitányt, az Ultramarines űrgárdista rendház tisztjét, majdnem elolvadtam a gyönyörűségtől, olyan pompásan nézett ki.) Minden teljesen méretarányos: az űrgárdisták 3 fejjel magasabbak a normál embereknél, a kopasz szervitorok aprók és véznák. Az űrhajók hatalmasak: míg a birodalmi fregatt olyan, mint egy több évezrede a végtelenben utazó, égbetörő tornyokkal díszített, sötét, gót kolostor, addig a szupermodern tau hajó kecses acél és üveg finom fénylő keveréke. Az épületek hatalmasak, óriási belő tereik vannak, de ugyanakkor szűk szennyes folyosóik is; kopott kő és rozsdás, mocskos fém ötvözetéből állnak. Minden olyan elhasznált, a berendezés rendetlen, birodalmi poszterek, jelvények, hatalmas bársony zászlók díszítik a falakat, gyertyák és mécsesek apró fénye világítja meg a szobákat – a középkori hangulatot rettentő kontraszttal törik meg a villódzó képernyők, kábelkötegek, kezelőpultok. A káosz ábrázolása pedig...na az nagyon meleg! Mondom, nem akarok poéngyilkos lenni, de a lüktető belső szervekkel és vérfolyamokkal ábrázolt morbid, bizarr kép láttán el fog kerekedni a szemetek!

Egy dolgot még meg kell említenem itt: a játék szerintem eléggé sötét tónusú. Sötét színű katonák barna falak előtt, a sötétben. Ha nem akarsz vaktában lövöldözni, jól fel kell majd nyomni a fényerőt a TV-den...

Játszhatóság: Na, ez kemény dió, ugyanis a Fire Warriornak nem *játszhatósága*, inkább *játszhatatlansága* van! ELMEGY. Maga az irányítás mondjuk elég jó, egyedül a gránátozással volt bajom – néha hiába nyomtam a Háromszöget, nem repült el a robbanó csomag, pont amikor kellett volna.

De jöjjön a fika! Bakker, néha olyan dolgok történnek, hogy letettem a hajam! Az mondjuk alap, hogy minden kanyar, minden zárt ajtó mögött lapul egy nyomorult ellenfél. Ezer százalék, hogy ha vígan befordulsz, biztos pofán talál egy lövedék. Nyitod az ajtót, még meg sem láttad a mögötte lapuló gárdistát, már gyomron is talált. Mész a folyosón, leesik eléd 2 ellenfél, eltalálni nem tudod őket (pedig piros a célkereszt, működik az a szennyes automata célzás) – a gárdista Bolter van nálad, amiből ugye elvileg elég 1 lövés is a normál katonának, menekülsz, erre azt veszed észre, hogy valaki hátba lőtt. Kampó. Mindig, de mindig valahogy „véletlenül odakerül" egy paraszt a hátad mögé, és amikor ez nem egy katona, hanem egy őrjöngő káosz gárdista, na, az elég rossz hatással van a gamer idegrendszerére! Van egy pálya, ahol sniperkedni kell. Kinézel az ablakon, paff, mellbe lőnek. Fogalmad nincs, honnan. Öt perc kutatás végre megtalálod az 500 méterre,





egy távoli torony balkonján megbújó 2 milliméteres, 3 pixelből álló orvlövészt (egyedül itt használtam a zöldes „infra látást" a játék során, mert azzal legalább ki lehet szúrni őket), leszeded a palit, páff, megint kapsz egyet egy másiktól, de azt már nincs időd megkeresni, mert meghaltál. Másik kedvencem a töltés! Lövöd a manust, érzed, most kéne eldőlnie, persze nem. Fegyver kifogy, gyors váltás a másikra, azzal már lelövöd, de jön a társa. Fegyver kifogy, váltanál, de már mind a kettő üres – 15 másodperces töltés – meghaltál. És ez nem egyszer, nem kétszer esik meg, hanem *ezerszer*! Ja, hát ott van aztán a „sérthetetlenség" is! Ha nem rohansz le valakit, mint a gyorsvonat, nem vagy képes megölni. Kábé 3 tárat engedsz bele egy katonába, aki jó messze van, óvatosan ki-, kihajolva a fedezéked mögül – nem döglik meg. Ha rárontasz és 1 centiről sorozod, fekszik.

Hogy nehéz-e a Fire Warrior? Elvileg könnyű. Tele van a pálya gyógyító csomagokkal. Állandóan fullos lehet a páncélod, de ettől függetlenül 1 pillanat alatt kerülhetsz olyan helyzetbe, hogy úgy pusztulsz meg, azt sem tudod elsőre, mi történt körülötted. Szóval gyakorlatilag meg nem könnyű...

Szavatosság: KÖZEPES. Egy kemény hét, vagy két lazább. Talán 15 óra? 21 pálya, egyenként 15-60 perces hosszúsággal. Megszerezhető, később javítható A-B-C rangok. Megszerezhető extrák (közülük az „Image Bank" a legérdekesebb...). Titkos mellékfeladatok (melyekre a legnagyobb jóindulattal is csak *véletlenül* lehet rájönni...).

Aztán ott a multiplayer módusz is. Egy géppel sajnos csak átlagos. Három féle játékmód áll rendelkezésre (kooperatív nincs – grrrrrr), és szerencsére lehet választani horizontális és vertikális képernyőfelosztás között is. Online opció VAN – csak nem nálunk, Magyarországon... :(

Zene / Hang: JÓ. A katonás, baljós, sötét, atmoszférikus zenék tetszettek; a fegyverek hangja inkább csak átlagos. Ami kiváló, az a beszéd! Ahogy az űrgárdisták dörmögnek, az besz*rás!

Hangulat: A fenti boncolgatás alapján talán egyértelmű, hogy a Fire Warrior nagyon hullámzó, szélsőségektől sem mentes teljesítményt nyújt. KÖZEPES. Egy része csodálatos, egy másik hervasztóan gyenge. Én, a *rajongó*, a *figurafestő*, kiválóan éreztem magam a sok idegesítő dolog ellenére is; de hát én annak is visongva örültem, amikor felismertem a káosz gárdisták vállán Khrone káoszisten jelét. Ha egy átlag FPS gamert veszünk, ő bizonyára közepesen fogja magát érezni játék közben.

Tényleg nehéz ennek fényében egy pontszámmal értékelni. Azt mondom, hogy a WH40K fanok adjanak egy pontot a végeredményhez, a szőrös szívű kritikusok meg vegyenek el egyet belőle.

Adeptus Martin



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

THQ / KUJU

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (86KB)
analóg irányító (dual shock), online

✔ tökéletesen kidolgozott világ, nagyon látványos helyszínek és karakterek
✕ idióta, nehezen lelőhető ellenfelek, idegesítő helyzetek, néha beszaggat

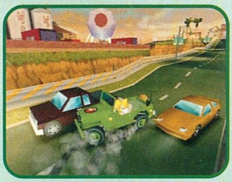
7 pont



PLAYSTATION 2 LELTÁR

THE SIMPSONS HIT & RUN

Homer Simpson, Lisa, Marge, Bart, a nagyfater és a kis cumis… Ha tehettem, mindig megnéztem az aktuális springfieldi történetet, ami magyar szokás szerint pár havonta ismétlődött… Egy itthoni Simpson rajongó el sem tudja képzelni, hogy „jobb helyeken” szinte rajzfilm Kánaán van, és kedvére lubickolhat a rengeteg Simpsons és Futurama epizódban az erre vágyós delikvens. Aki viszont nem kedveli a gülüszemű létformákat (van ilyen is, képzeljétek), annak semmit sem mond az a tény, hogy bár ez csak egy Leltár, és „rendes” teszt is lement az előző számban, én mégis eljátszogattam vagy másfél órát a játékkal! A Simspon „GTA” egyszerűen eteti magát: az ember ráfog a kontrollerre és el sem engedi, mert a feladatokon kívül is élvezet mászkálni a poligonos Springfield utcáin, benézni az ismerős szomszédokhoz, értelmetlen beszélgetésbe elegyedni a kertben játszó kiskölyökkel, vagy vásárolni Homérnak egy új ruhát, és utána turbános török módjára kimenni az emberek közé. A feliratozást én is hiányolom, mert ugyan



a missziókat megkapjuk szöveges formában is, valamint a térképen is jelzi őket a game, de sokan szerintem olvasva jobban megértik az angol szöveget, mint a városlakók néha meglehetősen fura tájszólással ejtett szavait (lásd pl. Apu). A grafika PS2-n picit döcögős, akárcsak a Futurama volt, de annál azért lényegesebben simábban fut, és a környezet is sokkal részletgazdagabb. Kisebb hibának értékelem ezenkívül még azt is, hogyha felrugdosunk valakit, akkor az egy darabig hajlamos a föld felett lebegve kapálódzni, és csak azután leesni talajszintre, hogy feltápászkodva menekülésbe fogjon. De ezek mind nem számítanak, mert a hangulat az fenomenális! Aki szereti a családot, annak ez a játék kötelező és kihagyhatatlan, hogy megismerje, mit is csinálnak Homérék két rajzfilm közben, mikor nem látjuk őket!



MÁS VERZIÓ: GC, X

8 pont

MR. GOLF

Golf… Hmm, 3D-s japán miniszoknyás iskolás lányok mutogatják a menü-táblákat - tehát japán játékra készülök fel. A háttér digizett erdő, majd egy hullámzó búzatábla, ahogy az 1-4 játékos által játszható Stroke Play-t aktiválom (a másik a Match). Ohh, máris karaktert választhatok magamnak, akinek van „rankja”, vagyis besorolása, és három értéke is: power, technika és kontroll. Na jó, legyen Takezou (mondom, hogy japán…), majd kapok egy riválist és négy választható pályát. A Green Park szimpatikusnak tűnik, de még mindig nem játszhatok, mert el kell döntenem, hogy tavasszal vagy ősszel akarom-e a kis fehér labdát ütögetni. Azután már csak a lyukak száma jön (amit teljesíteni kell a golfozónak a labdája beütésével), és Now Loading! Izzad a tenyerem az izgatottságtól. Nah, a grafika szép, vannak fák meg zöld mező, kapok széladatokat is, közben valami sárga krumpli verdes a szárnyaival a jobb felső sarokban, a széljelző nyilacskán. A zene debil, viszont kérhető négyzetháló a pályára, ami a közeli lövésekhez nyújthat nagy segítséget (csak, mert a távolihoz



használhatatlan). A hősöm is jelen van, ütőjét markolássza; a golfozás itt aktív sport, mert a bal joy-jal nekem kell lendítenem és ütnöm! Ez elég egyszerű, lefelé, majd felfelé kell húznom és kész. Ütés előtt gyakorolni is lehet a műveletet, imigyen kb. ötödszöri próbálkozásra már elég jól ütlegelek, a furán animáló sprite-közönség nagy örömére. Értelemszerűen ha kicsit húzom a kart (Norby barátom „himbilimbi”-nek nevezi), akkor kicsit ütök, ha nagyon, akkor meg nagyot. Ez így jó, csak a fejem fáj a zenétől…szerintem ez inkább bulikra jó game, a többjátékos mód miatt. Persze a szemét ellenfél nyert…de jó lenne széttörni az ütőt a fején, de inkább átnézek a Match módba, ahol a kontrollerek számától függ a játékosok száma, de a szabályok nagyjából ugyanazok. Aranyos game ez gyerekeknek, vagy erősen ittas fiataloknak egy bulin – dobok rá egy négyest…



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

4 pont

AGASSI TENNIS GENERATION

Micsodaaaa? Andre Agassi a nevét adta egy teniszjátékhoz? Csak nehogy olyan felsülés legyen belőle, mint a „Zsak Villnőv részing fentezíz” volt, vagy mi… Az 5 pontos menü elég jó lett mindenesetre, surround sound is kérhető, meg azért a design is egész pofás lett, nem csak valami puritán szöveg, aztán annyi. Nyomjunk hát bemelegítésnek egy Quick meccset! 14 stadion között lehet válogatni helyszín gyanánt, infónak megkapjuk a felületet (salak pl.) és a székek számát, valamint egy kis bemutató videót is mellékeltek, amiben az adott ország nevezetességei is láthatók, mellette pedig egy korrektül lemodellezet földgömbön (a légkör mozog a felhőzettel együtt) a földrajzi helyet is bejelölték nekünk. Nézzünk egy egyiptomi pályát, ahol akár Andre Agassi figurájával is üthetjük a mindent elsöprő szervákat – mivel ő nyitja a választható karakterek sorát! Rajta kívül még 31 bátor teniszező bőrébe bújhatunk, de nekem a neveik elég ismeretlenek voltak, ami mély dilettantizmusomat dicséri a „nem technikai” sportok hőseivel kapcsolatban. A játék négy humanoid egyidejű ver-



senyzését teszi lehetővé, de most egyedül voltam, barátnőm is elment (nem úgy…vagyis úgy is, de ez nem rátok tartozik), szóval maradt a szingli móka. Kérdés, hogy minden teniszező ugyanazt a motion capture készletet kapta-e, vagy egyéni jellegzetességekre is odafigyeltek az animátorok. Nekem mondjuk egy Leltárnál ez teljesen mindegy, és már neki is álltam teniszezni a korrektül lemodellezett virtuális Agassimmal. A fickó szépen üt, fut, bukfencezik, tehát az animra nincs panaszom. A grafika inkább a közepes tetején ül, és a gép is elvert, ahogy kell. De nem sokáig, mert fél óra múlva már a Tournamentben 4-3-ra vezettem Boris Schulze ellen, tehát a stuff kb. olyan könnyen betanulható és kezelhető, mint a múlt havi „Bitch Volleyball”, legalábbis easy fokozaton a gép nem szívat oly mértékben. Könnyed szórakozás hírességekkel – menjen neki az ötésfél…



MÁS VERZIÓ: GBA

5,5 pont

BEACH KING STUNT RACER

Mi kell egy lánynak? Hagyjuk most a disznó fantáziálást, mert eme játék szerint „pontszám és gyémánt”, amit az aktuális macho a tengerparton szed össze szíve (vagy más szerve) választottjának buggy típusú autóján. (A macho-t most ne vegyétek komolyan, mert a választható három hős inkább olyan lakótelepi fenegyerek kinézettel van megáldva!) A game puritán mivolta sajnos nem tette lehetővé ezen hősök animálását kiválasztásukkor, de a szerelmi-szituáció rögvest egyértelmű lesz, mivel az ezután következő „choose babe” képernyőn eljövendő „bitch királyunk” kitárt karral fut a leányzó felé…. A csaj végül is a pályát határozza meg: St. Tropez, Bali és Rio sorrendben. Minden lányhoz három szint tartozik, amikből az elsőket próbáltam ki, lévén semmiféle motivációm nem volt unlockolni a többit, vagy a plusz karaktereket (1-1 db). A partok szépek, színesek, rángatás mentesen fut rajtuk a nyitott négykerekű, de sajnos mi vagyunk ott az egyedüli élőlények – na meg a nő, aki a sarokban könyökölve nézi és reagálja le a teljesítményünket (ha nem csinálunk sokáig



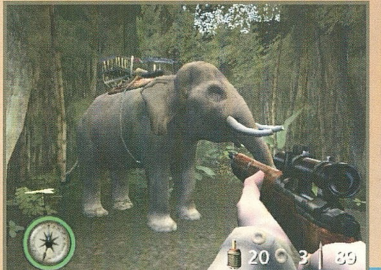
semmit, elalszik). Ha ügyesek vagyunk és gyémántot találunk, illetve pontot „kaszkadőrködünk” neki, vagy ezt pénz és szív formában gyűjtögetjük, akkor örvendezik, ha bénázunk akkor meg szörnyülködik egy kicsit. Minden szinten meghatározott számú kell ezekből, és akkor mi leszünk a királyok, miénk a nő, mindenki boldog. A stuntoláshoz (levegőben végzett pörgések és forgások) persze teleraktták a pályákat mindenféle rámpákkal meg ilyesmivel, de ezek mellett sok power-up is akad, amivel nagyobbat tudunk ugratni, vagy lefagyasztani az órát egy darabig – merthogy időre megy ám a mókázás. Jópofa game ez, de ha Martin nem fizetne érte, nem játszottam volna vele még fél órát sem! Még a kisebbeknek sem tudom ajánlani, mert nekik meg nehéz. Hülye helyen vannak a gyémántok, a kocsi túl érzékenyen fordul, én meg befejeztem az e havi leltárt.

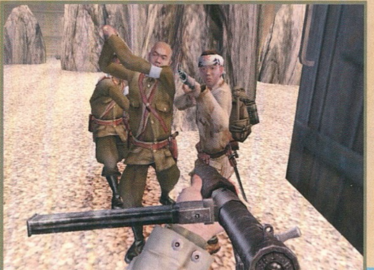
Dzson



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont





A KÉTKEDÉS CSÍRÁI

Minden apró részletre kiterjedő figyelmünk a történelmi tények felett – a Második Világháború egy meghatározó eseményét feldolgozni hivatott játék tesztelése során – természetesen nem siklik el, de szeretem, ha a „pisiljünk a széllel szemben" elv érvényesül, így mondókámat csak azért sem fogom évszámmal kezdeni. Egy – számomra legalábbis – igen érdekesnek tűnő gondolat ütött ugyanis százas szöget a fejembe, olyannyira mélyen méghozzá, hogy akárhányszor is indítottam el kedvenc masinámon az Electronic Arts méltán közkedvelt Medal of Honor sorozatának legújabb darabját, az minduntalan pár percnyi keserédes filozofálgatásra késztetett.

Nem én találtam fel a spanyolviaszkot, nyilvánvalóan már mások is elméláztak azon, hogy mennyire *kifordult a világ önmagából*. Belenyugodni igazándiból nem tudunk és reményeim szerint nem is akarunk, de az átlagember eszköztára sajnos végtelenül szegényesnek tetszik az egyes nem tetsző, esetleg káros folyamatok minimális szinten való kordában tartására is, nemhogy befolyásolására. Száz szónak is egy a vége, minden bizonnyal falra hányt borsónál többet semmi esetre sem ér azon okfejtésem, miszerint a világ önmagából való kifordulásának egyik ékes bizonyítéka a tesztalany. Több, mint fél évszázaddal a Pearl Harbor-i események után Japán elektronikai termékre egy amerikai fejlesztőgárda olyan játékot álmodott és alkotott meg, melyben – nincs mit kozmetikázni a tényen – amerikai katonákkal japánokat kell ölni. Érdekes nép ez a jenki, öncenzúrát ez esetben még csak véletlenül sem tanúsít, nem úgy, mint a Syphon Filter: Omega Strain esetében, amelyben ugyebár az „érintett felek" ők maguk lettek volna. Ezért is várom bizakodva azt a pillanatot, amikor halvány, kissé talán kárörvendő mosollyal átállhatunk majd a „másik oldalra", a Tengelyhatalmak oldalára. Úgy gondolom ugyanis, hogy bármilyen hangzatos köntös mögé is rejtjük a valós történelmi célokat, napnál is világosabb, hogy pénz és területszerzés körül forgott – és forog mind a mai napig is – minden harcászati megmozdulás. Eszközökben pedig egyik fél sem válogatott, így nyugodtan megkövezhettek, de nem látnék benne semmi kivetnivalót, ha végre egyszer a „gonosz" japán vagy német haderő egy tagjának bőrébe bújva kellene akciókat *túlélni*. A közkatonák döntő többségének szeme előtt ugyanis ez az egyetlen egy cél lebegett. Javasolom nézzétek meg *Joseph Vilsmaier Sztálingrád* című remekbe szabott háborús eposzát – nálam az volt az első film, ami a nyugati – értsd: tengerentúli – értékrend feltétel nélküli elfogadásának folyamatát derékba törte és amely a kétkedés csíráit elültette bennem.



YAMAMOTO ISOROKU ÖRDÖGI TERVE

Az Amerikai Egyesült Államok rendkívüli érzékkel rendelkezik saját ellenségeinek önmaga által való magas szintű kiképzésében. Még ha az afganisztáni „szakállas úrnak" az Államokkal való efféle kapcsolatát csak pletykaszinten kezeljük is, azt azért minden esetre azért biztosra vehetjük, hogy a Pearl Harborban állomásozó hadiflotta megsemmisítését kitervelő japán tengernagy Yamamoto a Harvard Egyetem padsorait koptatta.

Kichasbuto Nomuro tengernagy washingtoni japán nagykövet Saburo Kurusu szintén tengernagy diplomatatársát 1941. novemberének közepén mutatta be Cordell Hull akkori amerikai külügyminiszternek. A tengernagy elsődleges feladata a Japán Délkelet-Ázsiában való terjeszkedése keltette amerikai aggodalmak csillapítása lett volna, de a lassan haladó tárgyalások során a két ország elképzelései közt tátongó hatalmas szakadék talán csak még tovább szélesedett. A felek hajthatatlanok voltak, Hull is reménytelennek látta a kiéleződő politikai helyzet diplomáciai úton történő rendezését. Roosevelt elnök december 06-án keltezett, a japán császárnak címzett személyes levelében rámutatott a lehetséges tragikus következményekre, válaszként másnap a japán kormány jegyzékben vádolta meg az USA-t a Japán Birodalom elleni titkos háborúra való készülődés címén.

Yamamoto Isoroku tudatában volt annak, hogy a térség feletti totális ellenőrzést csak az amerikai tengeri flottára mért végzetes csapással veheti át Japán, ezért miközben a fent említett jegyzéket a két diplomata épp átadta Hull külügyminiszter irodájában, repülőgépeik már rég támadást intéztek a Hawaii-szigetcsoport Pearl Harbor nevű kikötőjének katonai objektumai ellen. A precízen megtervezett és kivitelezett támadás mérlege minden bizonnyal nem lett volna 2117 halott, 1272 sebesült, 960 eltűnt személy, valamint a helyszínen állomásozó 273-ból 252 darab megsemmisített repülőgép, öt elvesztett csatahajó és további három elsüllyesztett torpedóromboló, emellett egy aknalerakó hajó és egy eleve csaliként használt öreg hadihajó elvesztése, ha az amerikai parancsnokság nem él abban a téves hiszemben, hogy az őrszolgálatot teljesítő tengerésztiszt jelentésében szereplő, Ohau szigetétől keletre a kikötő irányába haladó repülőgépraj amerikai bombázókból áll. Az ő szempontjukból ez egy megbocsáthatatlanul nagy ballépés volt!

Nem csak a mai kor információáramlásának hihetetlen sebességéhez szokott embereknek szemében, de a negyvenes évek technikai szintjéhez képest viszonyítva is elképesztően lassan, közel negyed nappal az események megtörténte után kapta csak Washington az első kósza, számukra hihetetlennek tűnő támadásról szóló híradásokat, persze akkor már kapkodhattak fűhöz-fához. A döbbenetet hamarosan bosszúvágy váltotta fel, és a békés világrend megvalósítását megkérdőjelezhető igazságtartalmú jelszóként a zászlajára tűzve 1941. december 08-án a szenátus és a kongresszus együttes ülésén Roosevelt elnök a törvényhozó testület jóváhagyását kérte – és kapta meg – a Japán elleni késedelem nélküli háború megindításához. Másnap Nagy-Britannia és Hollandia is Japán elleni hadüzenettel csatlakozott az amerikai oldalhoz, ez a gyors reagálás volt az első lépés az Egyesült Nemzetek Szervezetének felállításához vezető úton.

SZÉGYEN

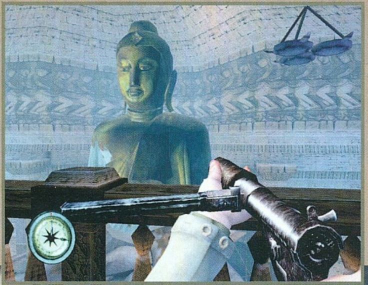
Szégyen, becstelenség, aljasság. Ezeket a jelzőket használják amerikaiak milliói 1941. december 07-re, a Pearl Harbor elleni katonai támadás napjára. Történetünk főszereplője Joseph Griffin tengerész tizedes ezen a jeles napon történetesen pont a Pearl Harbor-i kikötőben állomásozó USS California fedélzetén teljesít szolgálatot. Pontosabban éppen nem teljesít, hisz a reggeli órákban jól megérdemelt pihenőidejét tölti priccsén, a meleg családi fészekbe őt epekedve visszaváró kedveséről álmodozva. Nyugalma nem tart sokáig, gondolatai hazájából a másodperc törtrésze alatt térnek vissza az otthonától több száz kilométerre fekvő csendes-óceáni hadszíntérre, mikor pokoli robaj hallatszik. Az addig elsüllyeszthetetlennek tetsző hajótest elemében megremeg. Griffin riadva eszmél fel, mert tudatára ébred, hogy ennek már a fele sem tréfa: bár mindezidáig a háború csak egyfajta, a már megszokottnál egy árnyalatnyival komolyabb hadgyakorlatnak tűnt csupán, de itt

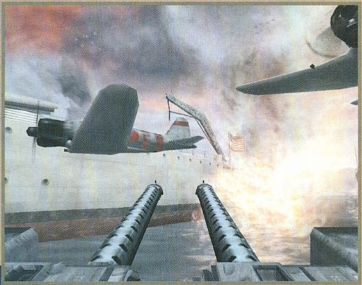
FPS2 AT WWII



már bizony az ő és társai élete, nem utolsó sorban pedig nemzetének szabadsága forog kockán.

Felpattan hát az ágyról, és sebtében a fedélzet felé veszi útját. Menet közben minduntalan vérző, sebesült vagy halott emberekbe botlik, de nem ér rá sem segíteni, sem azon gondolkodni, hogy jelen esetben kik a szerencsésebbek: akik a támadást követően azonnal életüket vesztették, vagy akik kaptak kétséges kimenetelű esélyt a lángoló roncsok közül való kimenekülésre. A hajó szerteszét nyílt, sérült elemeinek akrobatikus mozdulatokat sem nélkülöző kerülgetése közben magához ragad egy porral oltót, újdonsült lánglovagként egy hirtelen ötlettől vezéreltetve kockáztat: igaz megvan minden esélye, hogy a legkisebb késlekedés is az életébe kerülhet, de több, a tűz által sarokba szorított társa csakis az ő segítségére számíthat. Griffin hősies küzdelme nem hiábavaló, egyrészt matrózok tucatja köszönheti neki az életét, másrészt nagy nehezen a kiutat is megtalálja a fedélzetre. Bár elképzelése van róla, hogy mire számíthat, a hihetetlen mérvű pusztítás nyomait látva mégis szédülten, szinte lázas állapotban támolyog a fedélzeti gépágyúhoz, hogy felvegye a küzdelmet a kamikaze-raj és a belőlük záporozó bombák és torpedók tucatjai ellen.





Nos, valahogy így kezdődik a **Medal of Honor: Rising Sun** című epizódja, amely javarészt a távol-keleti hadszíntér valós történelmi eseményein alapul. A rendelkezésemre bocsátott tesztverzió az első indítást követően (illetve abban az esetben, ha már játszottunk, de nem mentettük el profilunkat a memóriakártyára) minden sallangot, menürendszert, mellébeszélést félretéve az akció kellős közepébe helyezi a gyanútlan, mondhatni felkészületlen játékost. Minden elismerésem EA, szvsz igen hatásos a módszer, ahogy a fent vázolt rövid történetben az irányítást ugyanis rögvest az első torpedók és bombák hajtótestbe csapódását követően, tehát már az első pár másodpercben át kell vennünk – ha tetszik, ha nem.

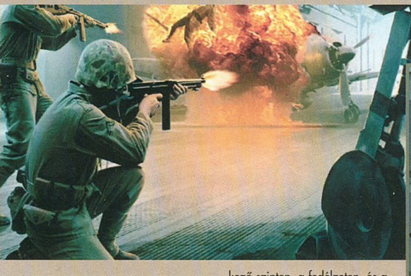


Az előttünk álló, kilenc szinten keresztül zajló kihívás első – két pályából felépülő – szakasza tehát Pearl Harborban játszódik, részben a USS California megrongált, lángokban álló belső tereiből való drámai menekülést színre véve, részben pedig annak fedélzetén, a kamikaze-gépek elleni küzdelmet feldolgozva. Az első, ami a hirtelen induló akció mellett rögtön szemet szúrt, hogy életünk és tengerésztársaink életének mentése, és a menekülés közben bizony hatalmasakat akadozik a játék. Nem azt mondom, hogy irányíthatatlanná teszi a game-et, de mégis; a laikusok számára is észrevehető mértékű framerate-drop azért mégsem illik a játékhoz. Már a MOH Frontline esetében is tapasztaltam elég jelentős riccenéseket, de az ottaniak összessége az itt már az első pályán tapasztalható rángatáshoz képest komolyan mondom semmiségnek tűnik. A szaggatás a következő szinten, a fedélzeten, és a motorcsónakban történő száguldozás kellős közepén is tart, és ha magyarázatot nem is, de némi vigaszt azért nyújt, hogy a későbbiekben a középszerűségbe fulladó grafikai színvonal itt azért még igen magas. Japán repülőgépek tucatjai cikáznak fel s alá az égbolton, a több képernyőnyi méretet kitevő cirkálók, rombolók és egyéb vízi járművek látványa sem nevezhető átlagosnak. A füst óriási felhőkként dől a süllyedő roncsokból, bármerre is tekintünk az eget vörösre festi a lángoló hajóhad. Az EA a Frontline partraszállásos kezdésével sem viccelt – az a pálya ugyebár akárhogy is nézem legendássá vált –, de nyugodt szívvel jelenthetem, hogy a Rising Sunban ha lehet még ezt a szintet is megfejelik.



Egyszer sajnos minden jónak vége szakad (ugye Ish?), biztos vagyok benne, hogy titeket is kiábrándító hidegzuhanyként fog érni a Fülöp-szigeteken bonyolódó, következő pályaszakasznak a nagy átlag közül kiemelkedni nem-tudóan *középszerű* kivitelezése. Az effektek – tűz, füst – a megvalósítást figyelembe véve igaz továbbra is a helyükön vannak, de minden egyéb grafikai vonatkozásában a program itt már következtetni enged arra, hogy – lehet, hogy csak annak tűnik, de – *fércmunkával* van dolgunk.

Bár a karakterek kidolgozottságára egy szavunk sem lehet, mégis: az ellenséget jó ideig meg sem tudtam különböztetni a Szövetséges katonáktól – lőttem boldogra-boldogtalanra, mert ha egy figura pár méterre áll tőlünk, akkor már igen nehéz eldönteni a hovatartozását. Ettől eltekintve viszont azt is mondhatnám, hogy talán még a figurák kinézete is egyik nagy erőssége a grafikának. A textúrák pár kiemelkedő kivételtől eltekintve meglehetősen gyatrák, illesztéseik minden precizitást nélkülözően elkapkodottak. A meglehetősen rövid látótávolságból fakadó újabb észrevételem megint csak a mérleg azon serpenyőjére kerül, melyet a sajnos túlsúlyban lévő negatív tapasztalataimnak tartok fent: illúzióromboló, mikor a tárgyakat, harcjárműveket és egyéb tereptárgyakat, épületegyütteseket a szemünk láttára rakja ki a kód. A GTA III ehhez képest szinte tökéletes. A végítéletnél egyébiránt az sem könnyítette a dolgom, hogy az elesett áldozatok mintegy varázsütésre tűnnek el a szemünk láttára a helyszínről, a lezúzásukat követően szinte azonnal... A pályaszakasz egyetlen értékelhető része egyébként a katonai bázisként funkcionáló Stadion.







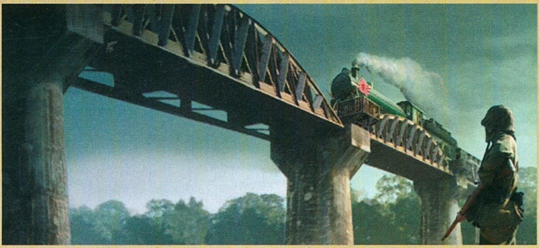
A Guadalcanal-szigeteken lezajló éjszakai, meglepetésszerű vízi támadás, no meg a nyomtalanul eltűnt bajtársaink megkeresését célzó nappali őserdei akcióduó az előzőnél egy fokkal jobb képet mutat, köszönhetően talán annak is, hogy mivel őserdőben zajló akciójátékokkal nem nagyon vagyunk elkényeztetve, így örömmel bóklásztam még a túlzottan zártnak nevezhető erdei tisztásokon is. A szingapúri összekötőnkkel, Tanakával való találkozásunk képei talán az egész játék legjobban kivitelezett részét képzik, az éjszakai kikötő és város, valamint a japán és német vezetők megbeszélésének helyszíne, a Hotel is javított az összképen – igaz, míg e sorokat írtam, Tanaka gondolkodás nélkül belegyalogolt az egyik előtte álló falba. Az ütközésfigyelés tehát megint csak pocsék.

A japán hadiipar fejlődéséhez és a fegyverkezéshez elengedhetetlenül szükséges aranybányák elleni szabotázsakció a game utolsó három szakaszát, úgymond záró aspektusát teszi ki a játéknak, melyből a prímet mindenképpen a burmai pálya viszi: az őserdő minden korábbinál részletgazdagabb, és bár hibák továbbra is szép számmal akadnak benne, mégis a ha-











talmas tisztás vagy például a templom is pozitív nyomot hagyott emlékezetemben. Az utolsó előtti pálya, a Kwai folyó hídja elleni intézett orvtámadás kifejezetten bosszantott, játékot ennyire még nem láttam rángatni. Útban a kisiklatott szerelvényroncsok között komolyan mondom azt fontolgattam, hogy rögvest abbahagyom a játékot, annyira idegesített, hogy – itt kifejezetten a szaggatás eredményeképp – az ellenség zárótüzében lépésenként tudtam csak előrehaladni. A záró aspektus sem valami fényes, a Toshikaze anyahajó elsüllyesztése folyamán már inkább azon gondolkodtam, hogy milyen lesz az utolsó pálya, legnagyobb meglepetésemre viszont mintha elvágták volna a forgatókönyvet (vagy inkább a forgatókönyvíró torkát). Egyrészt örültem, hogy vége a játéknak, másrészt viszont bosszantott, hogy hiába is várom a fergeteges befejező animációt. Azt már említeni sem merem, hogy még tíz óra sem volt a tiszta játékidő.

FPS2

Csodákat nem vártam a Felkelő Naptól, ennek ellenére bántott, hogy egyes részei kifejezetten összetákoltnak tűntek. Akárcsak Martin, már én is azt vallom, hogy a PS2 nem a legmegfelelőbb platform first person shooter játékok futtatására, bár például a zseniális TimeSplitters 2 példája nem épp ezt támasztja alá. Mindenesetre érezhető, hogy a textúrázás kidolgozatlansága, a modellek többségének puritánsága, a pályák rövidsége és túlzott script-orientáltsága, valamint azok relatív zártsága és a Playstation 2 terhelhetősége közt szoros kapcsolat áll fenn. Azért, hogy a pozitívumokról is essék pár szó. A bevethető húszféle korhű fegyver közt nem csak M1911 pisztoly, egylövetű (!) Welrod hangtompítós pisztoly, Sten MKII géppuska, japán T99 géppuska, Springfield '03 távcsöves puska, shotgun, gránát és páncélököl található meg, hanem emellett számtalan helyhez kötött harci eszköz, így például a már korábbról ismert géppuskafészek, gránátvető, légvédelmi elhárító ágyú és gépágyú is fellelhető. A járművek változatosságában sem találtam szemernyi kivetnivalót sem, kalandjaink során motorcsónakkal, tehergépkocsival, tankkal, riksával, automobillal, kötött pályás járművekkel és repülőgéppel is összefutunk, jelentős részüket a továbbjutás érdekében használni is kell. A szállítóeszközök közt a kedvencem az a burmai őserdőben befogott elefánt, melynek a hátára géppuskaállás van rögzítve. A rajta történő utazás elég vicces, mivel az elefántnak csak a szőrös feje búbját látjuk. Menet közben ide-oda imbolygunk és mosolygunk az elefánt ijedt rikoltozásán, de azért kőkeményen osztjuk az áldást a mindenünnen ránk leső ellenfelek hadaira. Ez is egy jól eltalált rész (megjegyzem, nem hagyhattam ki, hogy ne próbáljam meg szétlőni az elefi koponyáját a saját hátáról, de azon kívül, hogy jókorákat sikított szegényke, nem történt semmi más, úgyhogy inkább a japcsikra koncentráltam; hasonlóképpen jártam a Kovács „Koko" Istvánra hajazó ábrázatú kommandós társunkkal is :)
Nem véletlenül mondtam, hogy a PS2 nem igazán FPS-kompatibilis platform. Nem csak a külcsín meg a pályák mérete az, amely végérvényesen beleverte a fejembe, hogy az ilyen jellegű játékokat PC-n vagy X-en érdemes játszani. Az irányításról pár szó... Függetlenül attól, hogy a MOH Classic vagy Sharpshooter konfigurációt választottam-e, a célzással rendre gondjaim akadtak. Hogy miért? Nem azért, mert a célpontként funkcionáló japán katonák – melyek közül a bunkerekben menedéket keresőket vagy a fák lombkoronáján rejtőzőket korántsem egyszerű feladat észrevenni – ugrálnak, mint a bakkecske, próbálnak a tűzvonalból a lehető legrövidebb útvonalon távozni, hanem egész egyszerűen azért, mert nem lehet egyszerre pontosan és gyorsan is célozni. Az eredmény ennek megfelelően vagy az lesz, hogy egyfolytában nyomjuk a ravaszt, mint süket a csengőt, csak éppen a találataink javarésze célt téveszt, vagy pedig az, hogy lassan, pontosan, kimérten célzunk, ez esetben viszont ki vagyunk téve az ellenség golyózáporának. Egyszerűen csapnivaló a célzás a kontrollerrel! Még szerencse, hogy az Aim, azaz célzás mód (MOH Sharpshooter: L1, MOH Classic: L2) lehetővé teszi, hogy fedezék mögé rejtőzve kikukucskáljunk, és úgymond „sunyiból" adjunk le célzott lövéseket likvidálandó ellenlábasainkra. A célzás-mód egy plusz jótéteménye mindemellett, hogy a célpontra valamelyest rá is zoomol, tovább könnyítve az amúgy igencsak kínkeservesre sikeredett ellenség-bemérést.
Ha már ellenségeknél kötöttünk ki, vegyük szemügyre a mesterséges intelligenciát. Háát...nyugodtan mondhatnátok, hogy én az örökké elégedetlen típus vagyok és nekem már semmi sem jó, de akkor is! Hihetetlen, hogy miféle űr tátong az egyes katonák viselkedési formulái között. Egyes japcsiknál teljesen az az érzésem támadt, hogy nem fogom tudni lelőni őket, annyira észrevétlenül rejtőzködtek el a susnyásban, vagy annyira ügyesen ugráltak el a lövedékeim útjából, nem kis számban futottam viszont olyan emberkékbe, akik vagy a falba akadtak és ezáltal váltak sebezhető célponttá, vagy – nem tudom megmagyarázni milyen oknál fogva, de egyszerűen – másodperce-





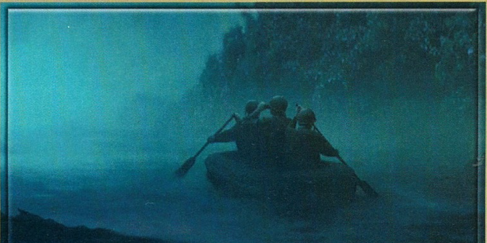




kig nem vettek észre, még abban az esetben sem, ha közvetlenül az orruk előtt kolbászoltam. Ellenségeink egyébként a fegyverek betárazása során keletkező holtidőben nagyon kellemes céltáblaként szolgálnak, ha viszont mi kerülünk hasonlóan kínos szituációba, nem marad más lehetőségünk, mint a közvetlen közelharc – a japcsik puskatussal való leütése.

A játszhatóságot és a játékélményt a célzás nehézkessége természetesen negatív értelemben befolyásolja, nem úgy, mint az újszerű, a MOH-sorozat eddigi képviselőiben még nem tapasztalt számú és minőségű átvezető animáció hadrendbe állítása, melyeknek során főhősünket is sok esetben szemügyre vehetjük. A legszebb köztük mindenesetre a renderelt nyitó animáció, de a játék motorjával készített menet közbeni filmecskék minősége is – ha nem is káprázatos, de – eléggé jó. A tradícióvá vált fekete-fehér filmbejátszások számára mindezek mellett most is szorítottak helyet (nem is keveset), bár engem ezek az archív felvételek, mint korábban, úgy most is kifejezetten untattak; ha ez sem lenne elég az extrák és bónuszok közt most is találhatunk számos videó-bejátszást. Gyanítom, hogy a program készítésével kapcsolatosan is kinyithatóak meglepetés-filmecskék, gondolom csak az egyszeri, normál módban történő kijátszásom során nyújtott teljesítményem nem volt elegendő azok előhívására. Lehet, hogy csak bebeszélem magamnak, de egyáltalán nem durcáskodásból állítom, hogy a játékkal való – egyébként cseppet sem unalmas – szórakozás folyamán összességében arra a meggyőződésre jutottam, hogy egy meglehetősen középszerű játék a Rising Sun.





SZERELD MEG A TANKOT!

Látatlanban is nagy bizonyossággal prognosztizálható volt, hogy a MOHRS készítői különösebb újítás bevezetésére nem törekedtek, maradtak a már jól bevált, biztosan alkalmazható, a játékosok által feltétel nélkül befogadható formuláknál. A küldetések során elvégzendő legnehezebb feladataink sem késztetnek öt percnél hosszabb ideig tartó agymunkára, csak menni kell előre, mint a tank és el kell taposni minden utunkba kerülő szerencsétlent. Mindjárt a harmadik pályán, a Fülöp-szigeteken rosszul is lettem egy abszurd feladattól, nagy hirtelenjében azt sem tudtam eldönteni, hogy sírjak-e vagy nevessek: miután a csatamezőn „véletlenül" egyik elveszettnek hitt fivérünkbe botlunk, egy Szövetséges tank kerekét (!) kell megkeresnünk, majd a helyére illesztenünk. Már eleve az ötlet is, hogy a golyózápor kellős közepén tankot kell szervizelnünk – csúnya, de pont ide illő szóval fogok élni – minősíthetetlenül *béna*, de mindez azzal tetézve, hogy eme roppant fontos alkatrész a tanktól körülbelül négy-öt méterre szinte vakon is megtalálható, nos kérem ez finoman szólva is *mosolyfakasztó*. A feladatok többségét egyébként a végtelen egyszerűség jellemzi, a Hotelben is sokáig csak azért nem találtam a kijáratot – a Select gombbal előhívható segítség, valamint az iránytűn figyelemmel kísérhető indikátor útmutatása ellenére sem –, mert az ajtó annyira beleolvadt a falba, hogy szinte alig lehetett észrevenni.

A játékban végre helyet kapott egy meglehetősen jó kooperatív multiplayer mód is, egyaránt kedvezve a függőleges és vízszintes képfelosztást előnyben részesítő gamereknek is. Nekem a vízszintes osztás szimpatikusabb volt, de a függőlegest is játszhatónak találtuk. Különösen tetszett, hogy a már említett szaggatások nem jelentkeznek a single player módnál fokozottabb formában – mondjuk az már elég kemény lenne –, és az is jó pont, hogy a baráti tüzet ki- be lehet kapcsolni. Természetesen én a friendly fire ON mellett tettem le a voksom, így élethűbb ugyanis a játékmenet. Az egy gépen maximum négy játékos által egymás ellen folytatható deathmatch-ek során botok is részt vesznek a csatában, kilenc különböző pályán folytathatunk vérre menő csatározásokat. És ha még így sem lennénk teljességgel elégedettek, Online is összemérhetjük tudásunkat a világhálón, már persze ha rendelkezünk Network Adapterrel. Ja, hogy nem rendelkezünk? Akkor egyelőre még nem mérhetjük össze. :)

ARANY KÖZÉPÚT?

A zenék és hanghatások a játék legerősebb bástyái, beléjük kötni, fogást keresni rajtuk szinte teljességgel lehetetlen, de felesleges is. Mint azt már az SSX3 recenzióban megemlítettem, a MOHRS is „THX certified" game, ami fergeteges minőséget garantál, ugyanakkor hozzá kell tennem, hogy „mezei" sztereóban is tökéletesen élvezhető, még a vájt fülűek is maximálisan meg lesznek elégedve a progi e téren nyújtott megkérdőjelezhetetlen, magával ragadó teljesítményével. A robbanások, fegyverek és járművek hangjainak eredetijeit külön a játék kedvéért digitalizálták, az itt prezentáltaknál lényegesen jobb hanghatásokkal a jövőben – a közeli jövőben legalábbis biztosan – nem is nagyon számolhatunk. Az erdei zajok, állathangok – mint azt a creditlistában látható felvételek bizonyítják – ugyanezen elv alapján kerültek rögzítésre kint a természetben, illetve állatkertekben. A szimfonikus zenekar által tálalt opuszok mint mindig, most is tökéletesen eltalálták, fordulatosak, a játékmenet változását másodpercnyi késedelem nélkül követőek, de a kompozíciók egészét nézve azért mégiscsak a MOHAA Arnheim-i pályáján hallható, szívfacsaró tétel mögött jócskán lemaradva kullogóak.

A grafikai teljesítmény kétarcúságáról, az idegesítő szaggatásokról és az esetenként bugyuta játékmenetről már fentebb részletesen szóltam, azt hiszem hozzáfűzni különösebbet már nem tudok. Ha megnézitek, mégis „jó" osztályzatot kapott a külcsínre a progi, ami azért van, mert egy-két pálya olyan kiemelkedően szépre sikeredett, hogy az példával szolgálhat sok más jövőbeni játék számára is. Legalábbis ezt gondoltam egészen addig, amíg fel nem telepítettem otthoni számítógépemre az Infinity Ward ex-MOHAA-s tagokból álló gárdájának lélegzetelállító produktumát, a Call of Duty-t. Az tényleg olyan, mintha a háború poklának kellős közepén lennénk, szinte az orrunkban érezzük a maró lőporszagot. Utólag már nem fogom megváltoztatni a véleményem, hisz a PS2 tulajdonosoknak jobb híján ezzel kell beérni. Remélem azért érződik, hogy az „arany középút" jelző ez esetben kissé pejoratív.

[D a e]
suffocation@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Az RS tesztelésekor, az első „jussunk ki és védjük meg, majd meneküljünk" küldetések során még nagyon elégedett voltam a játékkal. Tetszett, hogy mertek szakítani azzal a rossz beidegződéssel, miszerint „a jó FPS játékban kézbe veszed a puskát, aszt' mész előre gyalog". Nagyon bejött a tényleg látványos megvalósítás is. A későbbi „normál" FPS rész azonban eléggé lelombozott. Szerintem a játék *fikarcnyit* sem változott az előző részhez képest, de talán még a régi PS1-es Medal stuffokhoz mérve se sokat... :(Talán még ez 7 is erős neki...

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (116KB)
analóg irányító (dual shock), online

✔ remekbe szabott őserdei küzdelem
✕ mikor állhatunk már át a másik oldalra?

7 pont





„Már megint egy rally...mikor hozol már haza egy kézilabdás játékot?" – jegyezte meg barátnőm, amikor elindítottam a WRC3-at, és ha jobban belegondolok, totálisan igaza van!

Tényleg, mikor lesz már kézilabdás, vagy vízilabdás játék a piacon? Nem hiszem, hogy Európában nem lenne rá kereslet, vagy akár kiadhatnának atlétikai, kenus, kajakos (a sort a végtelenségig sorolhatnám) gamét is, én mondjuk biztos, nem játszanék velük (bár egy kispályás focinak én is örülnék), de legalább jó lenne arra a pontra eljutni, hogy *én dönthessem el*, hogy akarok-e játszani egy játékkal, vagy azért nem játszom, mert nem is létezik olyan. Itt látszik igazán, hogy az **európai vásárlóerőt mennyire semmibe veszik a kiadók, a cégek, és a fejlesztőgárdák is**, és hogy mennyire ízlés- és szokásformálók lehetnek hosszú távon. Csak nyomatják azt a sok szemét hódeszkás, deszkás, szörfös játékot (persze görkorisat még csak véletlenül sem), amik szerintem már a kutyát nem érdeklik.

De addig is, amíg nem tudok egy jót tengózni, kanyarodjunk vissza jelen teszt tárgyához, a WRC3-hoz. Örülök, hogy én kaptam a játékot, mivel nekem – a nagy többséggel ellentétben – mindig is merőben más volt a véleményem a cuccról, és most még a harmadik rész megjelenése előtt (review verziót nyomatok), lehetőségem lesz bebizonyítani, hogy a WRC sorozat egyáltalán nem akkora durranás, mint ahogy azt a fejetekbe sulykolták a kollégáim. Én egyébként a WRC sikereit egyetlen egy dolognak tudom be: a gép megjelenése után viszonylag hamar, a legtöbb konkurens játék előtt került a piacra, és akkortájt bizony – amikor még épp csak lecseréltük a Playstationös „szemüvegünket" – egy, az átlagosnál jobban összepofozott rallyt is képesek voltak az emberek *rózsaszínben* látni. Azt persze tegyük hozzá, hogy az említett konkurencia sem úgy teljesített, mint ahogy azt elvártuk volna; magyarán ott tartunk, hogy én még mindig reménykedem, hogy egyszer valamikor meg fog jelenni egy, a piacon kint lévő játékoknál sokkal jobb, szebb, élethű, összetettebb rally, amire végre jogosan adhatom majd a maximális pontszámot az értékelőben!



THE OFFICIAL GAME OF THE WRC 3 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

HÁROM A RALLY IGAZSÁG

Annak ellenére, hogy a WRC sorozatról híresen rossz véleménnyel vagyok, senki ne lapozzon tovább, ez a két oldal nem színtiszta fikázásból fog állni (csak a fele :), hanem szépen kitárgyaljuk a játék összes elemét, amikről hol jó, hol rossz véleménnyel leszek majd, de ígérem átesni a ló túloldalára nem fogok (nagyon).

Itt van például okért rögtön az intro, meg a menük; tök zsír mindkettő, főleg az utóbbiért jár elismerés a készítőknek. Arról van ugyanis szó, hogy minden menüképernyő oldalán, alján, tetején van egy kis plusz képernyő is (mint a PIP-es TV-ken), ahol mindenféle rövid kis videofilmek peregnek. Ha például csapatot választunk, akkor a srácokat látod, amint épp szerelnek, meg hasonló, ha meg mondjuk sofőrt, akkor az adott figurát látod épp rallyzás közben, és már csak ezért önmagában is érdemes végignézni a pilótákat, mivel némelyikük elég khm...érdekes fejeket tud vágni vezetés közben. A menüben egyébként egy kicsit furának találtam az elrendezést, de ezen hamar túlteszi magát az ember. Egyébként a legalapvetőbb dolgokat találod itt, olyanokat, mint a legmagasabb pontszámok listája, idő elleni versengés, vagy épp a gyors verseny, ami majdnem olyan, mint az egyszeri verseny, csak itt a gép véletlenszerűen kisorsol alád mindent (hm...ez az opció nem tetszik). Persze nem csak ez van, van a World Rally Championship is, ahol trenírozhatjuk magunkat egy adott pályán (Test Track – régen ezt hívták Single Race-nek), játszhatunk egy teljes világbajnokságot (Championship), vagy ha csak egy szabad óránk van, nekifuthatunk egy adott ország rallyjának is (Single Rally).

Mivel ez elvileg egy hivatalos játék, a 2003-as évad összes csapata és pilótája benne kell, hogy legyen a játékban. Ezt én nem tudom alátámasztani, mivel egyáltalán nem követtem a világbajnokságot idén (sem), de tény, hogy rengeteg csapat képviselteti magát (Subaru, Ford, Peugeot, Citroen, Skoda stb.), és pont kétszer ennyi pilótát is találunk a game-ben. Nem számoltam meg, hogy ez mennyi is pontosan, de úgy érzem bőségesen elég. Kocsikból a megszokott WRC-s felhozatalt találjuk, egy-két újdonsággal kiegészítve, de a sor itt nem ér véget, és itt most ne csak az unlockolható autókra gondoljatok! Maga a rally versenyzés mögött ugyanis van egy fejlesztő gárdád, akik, amíg te játszol, mindig újabb és újabb konstrukciókon agyalnak, és csak a teljesítményedtől függ, hogy mikor rukkolnak valami újjal elő! Hogy ez miként lehetséges? Nyerj minél több versenyt, érj el jó eredményeket, az így befolyt lóvéból tudod támogatni a csapatod, és ha több a lé, több jut új modellek kifejlesztésére is. Nem akarok minden poént lelőni, de annyit elárulok, hogy az összes csapat minden kocsijának négy-öt változata van benne a játékban (látnotok kéne milyen durván néznek ki az új modellek!), sőt, minden cég egy-egy tanulmányautója is szerepel (a legállatabb futurisztikus verdák :).

Ha már az autókkal kezdtünk, kicsit maradjunk a témánál. Szerény véleményem szerint, mint egyébként minden másban, az autók terén is tapasztalható fejlődés. Lefordítva: *baromi szépen néznek ki*! Tükröződnek, meg van lámpájuk, ami világít a sötétben, és hasonló, voltaképp sok lényegtelen dolog is szépen ki lett dolgozva – de vajon mi van a törés és a sérülés modellel? Hát, abban bizony sajnos, nagyon alulteljesítenek! Elég sokat szórakoztam a WRC3-ban is a kocsi leamortizálásával – mivel a CM4-ben ez nagyon jól meg lett valósítva –, és csupa lehangoló dologra jöttem rá. Bár még nem a bolti dobozos verzióról beszélünk, azért kicsi az esélye, hogy az elkövetkező két hétben (nagyjából ennyi van ugyanis a játék megjelenéséig) teljesen újraírják majd a kódot és élethűen letörhető autóra cserélik a mostaniakat... Arról van ugyanis szó, hogy a kocsikon csak „felületi" sérüléseket tudunk okozni. Ez abból áll, hogy leszakad a motorháztető, betörnek az ablakok, behorpad a kasztni, kinyílnak az ajtók – és slussz. Ütközhetünk bármennyit, nincs defekt, kerékkitörés, nem sérül a motor, a váltó és az autó többi „belső szerve" sem károsodik. Ebből adódóan javítani sem kell a



















versenyek végén, jobban mondva nem is lehet – és akkor *itt kell húzni egy vonalat*, mert a WRC innentől kezdve nem igazán nevezhető rallynak!

A rally lényege ugyanis a technikás vezetés, és ezek után ennek itt sok szerepe nincs! Elmagyarázom, hogy mért. Mit csinált az ember, ha be akart venni egy nagyon éles kanyart a CM4-ben? Szépen visszakapcsolt, lelassított, bekanyarodott, majd kigyorsított. És miért? Mert tudta, hogy ha nagy sebességgel esik be a kanyarba, nekiverődik a szalagkorlátnak, és csöcs a kocsinak: sérülni fog, és *ez az egész verseny ideje alatt meglátszódik az autó teljesítményén* (pl.: húzni fog az egyik oldalra, vagy épp a váltó nem fog működni). Ezzel szemben mi van aWRC3-ban? Tudom, hogy nem sérül a kocsim, tehát fogom, és teljes sebességgel bekúrom a kocsit a kanyarba, a szalagkorlát úgyis MEGFOG, még csak le sem kell vennem a lábam a gézpedálról! Aki megmagyarázza nekem, és be is bizonyítja, hogy ez az életben is így működik, annak „rally Nobel-díjat" adok! A kocsiknak egyébként más hibái is vannak: részben megmaradt a csúszkálós irányítás, bár a játék végére megszokható, hogy minden kanyar után riszáltatni kell a seggét, de vannak furcsább dolgok is. Ilyen például hogy a legtöbb autó megy hegyen-vízen-völgyön át, amerre irányítod, a Batmobilhoz hasonlóan **még a függőleges falra is felszaladnak** (ahelyett, hogy borzasztó csatt lenne belőle), és ha elég cumó van a motorban, lehet is menni velük a falon! Rosszabbik esetben oldalra állunk, és várhatjuk az idegesítő három másodperces visszaszámlálást. Borulni is elég érdekesen lehet, mivel azokban a ritka esetekben is, amikor sikerült, elég furmányos módon, valahogy az esetek 90%-ában visszaállt négy kerékre az autó! Az meg megint egy más dolog, hogy ugyanezek az autók a legkisebb kőben is képesek fennakadni, néha úgy, hogy le sem lehet velük jönni értelmesen, csak hatszor hátratolatva, majd előre.

Ha már volt róla szó megemlítem még egyszer a visszaszámlálást, ami akkor lép életbe, ha véletlen elhagyjuk a pályát (ez korábban is így volt), és ami elvileg azt szabályozná, hogy ne lehessen rövidíteni. Csak sajnos *ez se mindig úgy működik, ahogy kellene*, mert sokszor véletlenül szaladsz le az útról, és gyorsabb lenne visszakormányozni, már majdnem az úton vagy megint, amikor letelik a három másodperc, és a gép „önhatalmúlag" visszatesz, ami időveszteség. Meg egyébként is elég hülyén érzékeli a gép a pályaelhagyást, nálam még akkor is beindult a számláló, amikor csak az utat keresztező patakon hajtottam át. Hmm…

HEGYEN -VÖLGYÖN

A játék másik nagyon fontos paraméterére, hogy a pályákra viszont egy rossz szavunk sem lehet (azért majd lesz :). Iszonyat mennyiségű versenyszakasz került fel a DVD-re! Számoljátok ki: tizenkét ország van a játékban, és asszem' mindegyikhez tíz-tíz pályarész tartozik! Ezekről nagy általánosságban elmondható, hogy bár meglátszik, teljesen más grafikus motort használnak, mint mondjuk a CM4, mégis nagyon-nagyon szépek, sok helyen lenyűgöző látványban lesz részünk! Az én kedvenc részem az, ahol egy épülő híd lábai között folyik a verseny. De a hegyes pályákon számtalanszor lesz részünk hihetetlen panorámákban, néha már a hegy tetején azon imádkoztam, csak felhajthassak az alant látható hídra. Az országok egyébként igen vegyes képet mutatnak, már mi a talajviszonyokat illeti (bár a vége felé TÚL sok az aszfaltos, közúti szakasz), és nagyon-nagy pozitívum, főleg az élethűség szempontjából, hogy aWRC3-ban ritka szépen van kialakítva az út felülete. Ha keréknyomok vannak rajta, akkor azok nem csak textúrák, hanem ténylegesen be vannak süppedve az földbe, és a kis kavicsok is egytől-egyik poligonosak. Tényleg jó, hogy ezzel ennyit foglalkoztak, mert az ilyen útviszonyok igencsak dobálják az autót, ami nagyban hozzájárul az élethű vezetési élményhez.

Persze ahogy azt már megszokhattuk idegesítő dolgokat itt is találunk majd: rossz helyre épített vízelvezetők (ki sem lehet belőlük jönni), rossz helyre ültetett fák, kövek, amiket isten elcseszett helyre teremtett, farönkök, amit az új nélküli favágók hagytak az út szélén. De ahogy a haverokat szoktam, idegesíteni: „Fát és követ az úton nem láttam a játékban, maradj az úton, és nem fogsz ütközni!". :) Érdemes a visszajátszásnál a helikopteres nézetet választani, hogy lásd, mekkora területek lettek lemodellezve a játékban. Látod, ahogy messze a tarlót szántják a traktorok (sőt még hallani is), ahogy építkeznek. Léggömbök szállnak a távolban, Argentínában kaktuszföldek terpeszkednek a távolban, és hasonlók. Ami kifogásolható a grafikai részben az a sokszor hibázó pop-up, a távoli köd, és az, hogy a kisebb tereptárgyak (gumik, hordók, kövek, bokrok, sőt néha még a szalagkorlát is) a semmiből, szinte a kocsi előtt épülnek fel. Ejnye!



Nekem személy szerint a jég felületi effektusa sem tetszett, úgy néz ki ugyanis, mint egy sík egyenesre vakszolt padlókő, amin a teljes kocsi tükröződik – ennél láttunk már jóval szebb megvalósítást is (Rallisport, CMR4). A pályák egyébként pont megfelelő nehézségűek (nekem egy kicsit könnyűek voltak :), a mitfárer megbízható, viszont nem értem, hogy még miért nincs mindig magyar másodpilóta a játékban?! Nem ugyanaz a két játék, de ha a PS1-es WRC Arcade-ban már hallhatjuk azt a pár magyar szócskát, akkor szerintem erre a DVD-re is felfértek volna! **Mennyiben megdobná ez a hangulatot!**

ÖSSZEGZÉS

Összességében a WRC3 fejlődött az elmúlt egy évben, szebb lett, több lett, jobban játszható. Ugyanakkor sok bosszantó, IDEGESÍTŐ hiba is benne maradt a játékban, és bár egyes pontokon sokkal jobban teljesít a konkurens játékoknál (kocsik, pályák mennyisége), más dolgokban viszont jócskán alulteljesít (mint például a sérülések és a szervízelés teljes hiánya). Ez a kettő így annyira kiegyenlíti egymást, hogy egy nagyon jó játékot kapunk, ám *közel sem tökéletest*, mint ahogy azt egyesek gondolják. Mivel épp csak egy hajszállal teljesít a konkurencia felett, van még hova fejlődni. Én azt szeretném, ha a jó dolgokat megtartanák jövőre is, a rosszakon pedig még dolgoznának, és akkor egy év múlva egy sokkal jobb játékot fogunk kézhez kapni.

(És ha már a rallyk kapcsán így eszembe jutott a Sega Rally, közzétennék egy felhívást is. Akinek van Sega Saturnja, vagy bármilyen kiegészítője (fénypisztoly, joy, stb.), eredeti vagy bármilyen játéka, vagy van ismerőse, aki meg tudja okosítani a gépet, és olcsón, de a legmegbízhatóbb helyre akar tőle megszabadulni, az dobjon nekem egy e-mailt, némi készpénzt felajánlva szívesem átveszem tőle a cuccokat!)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Áhh, ami nem megy, azt nem kell erőltetni. Vazzeg néha tényleg azt hiszem, hogy én vagyok a világegyetem legbénább autóverseny játékosa – és akkor érzem leginkább, amikor a WRC-vel próbálkozom. Tényleg ENNYIRE istentelenül csúszkál egy WRC autó? Ennyire nem lehet menni vele 5 métert anélkül, hogy keresztbe állna? Borzalmas. WRC3, én dobtalak… :(



WRC 3

SONY / EVOLUTION EIDOS

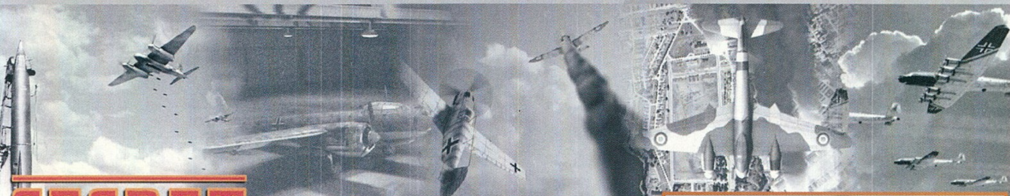
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (112KB)
analóg irányító (dual shock), kormány

✔ sok szép pálya, kocsi, fejlődött
✕ kaki sérülésmodell

8 pont



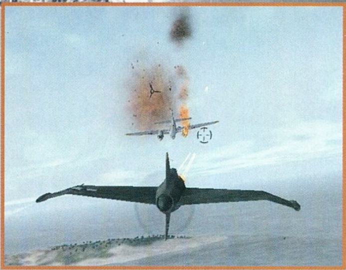
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

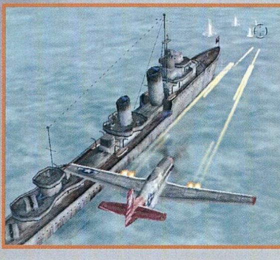
Vannak stílusok, melyek konzolon valahogy soha sem tartoztak a „jól megjátékosítható” témák közé. A repülős anyagok is ilyenek, teljesen joggal, hisz komoly szimulátort nem lehet belőlük készíteni (az irányítás megoldhatatlansága miatt), a túl sok arcade elem pedig nem fekszik az igényesebb játékosoknak. Marad tehát a hibrid megoldás, azaz félig szimulátor, félig arcade játékok készítése. A lényeg persze, hogy a végtermék élvezetessé váljon, legyen bármi is az összetevő. Ebből a szemszögből pedig a Secret Weapons Over Normandy *remekül vizsgázik*! Egy nagyszerű repülős (háborús) anyagról van szó, mely igazán vonzó a szegényes kínálatban. Ráadásul a téma telitalálat, hisz a II. Világháborúban játszódik a program. Ezzel végre egy nagy űr került kitöltésre, mivel nem is tudom, mikor jelent meg hasonló program PS2-re utoljára. Lássuk tehát először a játék történelmi vonatkozásait.

A HÁTTÉR

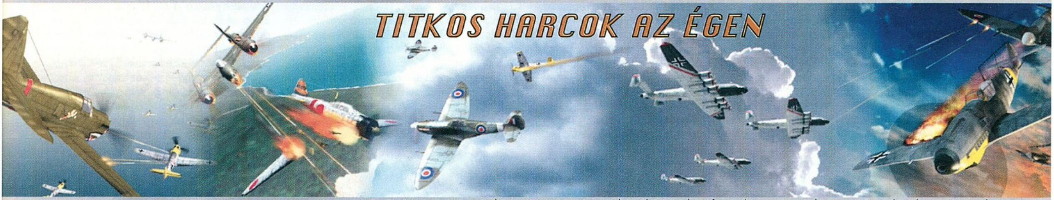
Az előzményeket mindenki tudja. 1939. szeptember 1-én német csapatok lépték át a lengyel-német határt, és ezzel megkezdődött az emberiség történetének legpusztítóbb háborúja. Németország, katonai erejét és hadvezéreinek ügyességét kihasználva 1940 nyarára megszállja Lengyelország felét, Dániát, Norvégiát, Hollandiát, Belgiumot, Luxemburgot, Franciaországot, azaz Nagy-Britannia kivételével egész Nyugat-Európát. Tulajdonképpen itt csatlakozunk mi az események sorába, hisz az angol királyi légierő pilótájaként kell védelmeznünk Nagy-Britanniát. Az eszközökben nem válogathatunk, még a legtitkosabb fegyverek is rendelkezésünkre állnak.

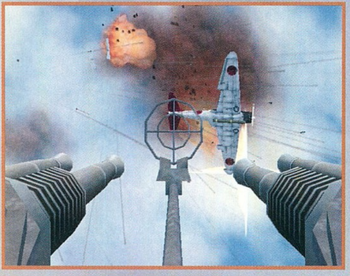
No, ez a háttér nézzük hogy interpretálja mindezt a játék. Sajnos majdhogynem katasztrofálisan! A kommentár a játék introjában olyan gagyin van összevágva, és olyan születlenségeket állít, melyek miatt még általános iskolában is 1-est adnának a tanulóknak történelemből! Mintha a játék készítői nem ugyanazt a törikönyvet olvasták volna, mint mi. Először is 1940 májusára Németország nemhogy egész Európát nem szállta meg (ahogy a térképen láthatjuk), hanem még a nyugati részt sem – pld. Magyarország is megszálltnak minősítik (vagy legalábbis ezt sugallják), holott erre 1944. március 19.-én kerül csak sor, és persze a többi európai állam megszállása is máskor történt, de ezt nem írom le, hisz nem pályázunk a Rubicon magazin babérjaira. Ráadásul a játék azt sugallja, hogy 1940 májusában már megvolt a katonai segítségnyújtás UK és az USA között, holott erre 1941. december 8-ig (ekkor üzent hadat az USA a németeknek) nem került sor. Aztán UK és az USA szövetségét miért a jaltai konferencián (1945. febr. 4-11.) készült fotóval (a három vezetőről) illusztrálják (ugye az ismertetés elején még csak 1940-ben vagyunk!), és miért spórolták le a harmadik szövetséges bemutatását, Sztálint? Ha már ismertetik a német hódítást, miért nem teszik helyesen és időrendben azt, és miért nem mutatják, hogy Németország nem csak az említett államokat támadta és szállta meg, hanem így tett a Szovjetunió európai részének jelentős részével is? A kísérőszöveg pedig oly mértékben nélkülözi a történelmi objektivitást (ha figyelsz rájöhetsz, miért hiányzik Sztálin a jaltai fotóról!), hogy az már kezdi kimeríteni a *demagógia* fogalmát. Ezek után meglepő, hogy a térkép illusztráció jó volt, és az I. Bécsi döntés utáni európai állapotokat tükrözte. Szerintem, ha egy játéknak – vagy filmnek, könyvnek, bárminek – valós történelmi hátteret választanak, nem ártana legalább az alapvető kronológiát tartani, és helyesen, objektívan bemutatni az eseményeket, főleg, ha az alkotás hozzánk, fiatalokhoz szól...





TITKOS HARCOK AZ ÉGEN





LEHETŐSÉGEK

Még az a szerencse, hogy maga játék elég jól sikerült ahhoz, hogy a sok történelmi zagyvaságot és szubjektivitást ellensúlyozza. Itt van mindjárt a főmenü, ahol több lehetőség közül választhatunk. Kezdetben csak a hadjárat mód (Campagain) nyitott, melyben a II. Vh. legfontosabb csatáin és eseményein kell végigmenni. Ne gondolja ugyanis senki, hogy az anyag csupán lövöldözésből és repkedésből áll. Korántsem! Minden egyes misszió összetett, több alfeladat teljesítéséből áll. Itt most gondolhatsz célpontok megsemmisítésétől és megvédésétől kezdve egészen összetett pályákra is. Sokszor kell bombázásokat végrehajtani, sőt, lesz olyan küldetés is, ahol a németek közé beállva kell szabotálni egy fontos akciót. Akik járatosak a II. Vh. eseményiben, azok több csatát fel fognak ismerni. Érdekesség, hogy nemcsak repülős missziók lesznek! Az egyik kedvencem volt például, amikor egy légvédelmi állást elfoglalva kellett védelmezni néhány hangárt. Megemlíthető továbbá, hogy a küldetések két részre oszthatók: lesznek kötelezően és nem kötelezően megoldandó feladatok. Utóbbiakat is érdemes megcsinálni, ugyanis bonusz jár értük! Erre szükség is van, hisz gépünk fejleszthető és a jól teljesített missziók után a Hangar menüben tudsz tuningolni. A fegyvereket (Weapon), magát a gépet három szinten, azaz a pajzsot (Armor), a motort (Engine, a sebesség miatt), és az Airfameet tudod erősíteni. Fontos, hogy a lőszer mennyiségét is (Ammo) turbózd fel, mert később fontos lesz, hogy legyen nálad elég töltény. Természetesen később egyre több gépet fogsz kapni, igaz választani sokáig nem lehet köztük, már csak a küldetések miatt is.

A gépek kezelhetősége megfelelő, bár én a célzással nem voltam megelégedve. Néha az istenért sem hajlandó befogni a célba az orrom előtt repülő ellenfelet a játék. Ez idegesítő, főleg ha emiatt lőnek szét. Az irányítást egyébként a Tutorialban tudod betanulni. Maga a repülés és a harc tényleg nagyon hangulatos, ennél jobb azt hiszem nem is nagyon lehetne. Az egyetlen egy zavaró dolog, hogy egy bizonyos magaságig lehet csak repülni. Ez érthető lenne, hisz a sztratoszférába azért mégsem illene kimenni, csakhogy a magassági limit az ellenfelekre valahogy nem vonatkozik! Azaz üldözünk egy gépet, ami felfelé repül, aztán egyszerre csak az automata kormány lerántja a repcsinket, mivel túl magasra mentünk, a delikvens azonban repül tovább felfelé, vígan és töretlenül. Ettől sokszor falra lehet mászni, mert gyakran emiatt nem lehet végezni az ellenséggel, ugyanis elmenekülnek – felfelé. Ezt leszámítva azonban rendben van a játék, én hasonlóan élvezetes repülős anyaggal még nem nagyon találkoztam PS2-őn. A menüket tekintve még két dolog maradt ki. A History pont alatt a filmeket nézheted meg, míg az Insant Actionnél (mely később választható) különböző tét nélküli csatákat rendezhetsz és akár német gépekkel is lehetsz. Gyakorlásnak nagyon jó, ráadásul hatalmas csatákat lehet itt vívni! Érdekesség, hogy van kétjátékos mód is.

ÉRTÉKELÉS

Minden hibája ellenére a játék *nekem tetszett*! Valahogy az akció soha nem lesz unalmas, mindig van valami érdekes küldetés. Ráadásnak a hangulat is telitalálat, hisz sokszor 6 gép is küzd egyszerre a képernyőn – a pályákon nem csak mi vagyunk egyedül, barátok is segédkeznek, és bizony igen aktívak, azaz leszedik az ellenséget, ami szokatlan, a legtöbb játékban csak dísznek szoktak lenni szövetségesek. A hangulathoz még két tényező is hozzájárul. Egyrészt a *látvány nagyszerű*! Ha megnézed a gépeket elégedett lehetsz. Mindegyik „madár” jól felépített, nagyon király. A terepekkel, tájjal sincs baj, kifejezetten kidolgozottnak nevezném, sokszor változatos is. A városok nem rosszak, a pályákat pedig fák is tarkítják – igaz az már nem tetszett, hogyha alacsonyan repülünk, át szállhatunk a lombon! Ilyen hiba még, hogy levegőben ütközve egy géppel semmi nem történik, csak nevetséges módon meglökjük egymást. Szerencsére a zenéket jól választották meg, így ha mondjuk visszajátszást nézünk vagy megforgatjuk menet közben a kamerát, olyan érzésünk lehet, mintha egy háborús filmet néznénk.

Végső összefoglalásként tehát csak annyit, hogy a repülős és háborús játékok rajongói szerintem ne hagyják ki ezt a programot. Ugyan vannak hibái, de szerencsére a hangulat és a jó küldetések miatt nem válik unalmassá. Történelmet viszont ne ebből játékból tanuljatok! :)

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Egy biztos: ilyen WWII-es repülős játékkal nem sokkal fogsz találkozni, ha átnézed a PS2-es kínálatot. Sokat mondjuk nem foglalkoztam vele – 1-2 menetet nyomtam, és eléggé felbosszantott a repülős játékok klasszikus betegsége: hiába csűröd-csavarod a gépet, az ellenfelek (hogy rohadjanak meg :) MINDIG szembe jönnek. 5-6 másodpercnél tovább nem tudod üldözni, mert kifordul, eltűnik és hopp, jön *szembe*. Persze ettől függetlenül a game még lehet jó...

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

LUCAS ARTS

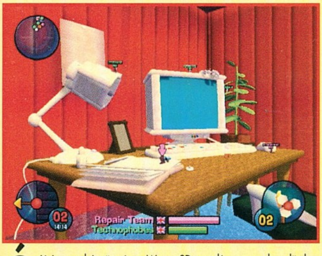
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (184KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jók a küldetések, élvezetes és hangulatos
✕ apróbb zavaró hibák, történelmi zagyvaságok

8 pont



Óriási nosztalgia tört rám a Worms 3D tesztelése során! Történt ugyanis, hogy mielőtt nekiálltam volna a cikknek, elővettem az 576 KByte '95-ös, '96-os és '97-es számait, hisz bár jól emlékszem még a Worms első két részére, valahogy úgy gondoltam, elolvasom újra, milyen teszteket is írtak róla a régi kollégák. Ahogy lapozgattam az újságokat, nézegettem a teszteket, írásokat, játékokat, gépeket és Csevegőket, rám tört annak az időszaknak a *kissé naiv*, de mégis édeskés hangulata. Eltelt 6-8 év, mely a mai felgyorsult tempójú világban legalább háromszor annyinak tűnik. De lehet, hogy Madáchnak van igaza, aki ezt mondja: „Nem az idő halad: *mi* változunk". Valóban találó gondolat! Akárhogy is, az tény, hogy mindezt az érzelmi hullámot a Worms 3D indukálta.



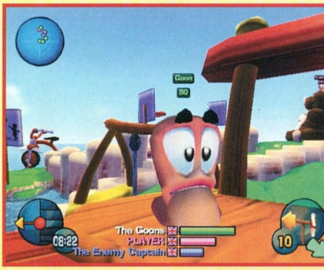
Akik ismerték a az első két részt – melyek közül az első '95-ben, szinte valamennyi gépre kijött, az Amigától az SNES-en keresztül egészen a PlayStationig – biztosan fel tudják idézni az akkori érzéseket, illetve a megdöbbenést, micsoda kuriózum volt a program megjelenése. Egy játék, melyben állig felfegyverzett kukacokkal kellett az ellenfél kukacait kiirtani. Stratégiai érzék, megtervezett fegyverhasználat, okos taktikázás, ügyesség, hatalmas humorérzék – ezek kellettek a Worms-höz, hogy élvezni tudd. Érdekes ötlet párosult fantasztikus megvalósítással. A játék kiemelkedő része lett a többjátékos üzemmód, hisz akár négyen is (PC-n még többen) lehetett nyomi a „kukacozást", mely igazi multyplayer élmény volt. '96-97-ben milliók nyomták az anyagot, ezzel a 2D-s stuff majdnem olyan sikeres lett, mint a vele egy időszakban futó 3D-s Quake.

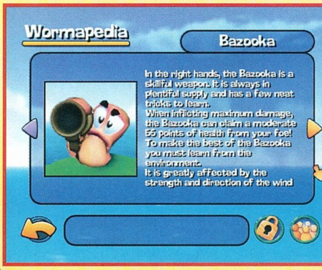
Aztán a második rész után ('97) nagy csönd következett. Úgy látszott, nem lesz több Worms, a játék készítője, a legendás Team 17 egyszer csak eltűnt. Egészen mostanáig! Hisz az új Worms szintén a T17 munkája (persze, hogy ennek a cégnek mennyire van köze a régihez, az kérdéses) – érdekesség, hogy most a Sega gondozásában jelent meg az anyag.

Nos, először igencsak idegenkedve vettem kézbe a Worms 3D-t, pontosan a 3D szócska miatt. A Worms egy 2D-s játék, valahogy nehezen tudtam elképzelni, hogy **jól** meg lehet csinálni a 3D-s változatát. Egész meglepődtem, mikor kiderült, hogy a 3D semmit nem rontott a játékélményen, az anyag 100%-ig ugyanazt az élményt nyújtja, mint 8 éve! Ez nagy szó, hisz már sok 2D-s játékból készült 3D-s változat, de nagyon kevés, mely tényleg ugyanolyan élvezetes. Tulajdonképpen arról van szó, hogy a Worms 3D egy remake, azaz egy újrafeldolgozás. Erre abból következtettem, hogy a játékban szinte semmi újdonság nincs. Egyedül a 3D, különben ugyanaz minden. Ezért mondjuk kár, hisz ennyi idő alatt néhány újdonságot kitalálhattak volna.

No, de mielőtt rátérnék a kritikára, először is tekintsük át a főmenüt és ezzel magát a játékot is. A Quick Starttal indíthatod gyorsan az anyagot, így ha nem akarsz szöszmötölni válaszd ezt. A Single Player Menu-ben dönthetsz, hogy egyjátékos módban hogyan akarod nyomni az anyagot. A Tutorialnál bevezetnek a Worms alapjainak titkaiba, míg a Campaign-nél hadjáratba kezdhetsz. Ez talán a legérdekesebb módja a játéknak. Különböző számú kukaccal kell a lehető legváltozatosabb körülmények között játszani. Mulatságos, hogy sokszor bizonyos nagy történelmi csaták paródiáját is lejátszhatjuk, mindjárt az elején a normandiai partraszállást – bár ez inkább a Medal of Honor paródiája. A pályák között – híven a régi Worms hagyományokhoz – szórakoztató filmeket nézhetünk meg. Single módban találjuk még a Challenge pontot, ahol különböző kihívásoknak kell eleget tenned, pld. Shotgunnal célba lövés stb.

Sokkal érdekesebb a Multiplayer, hisz mindig is ez jelentette az igazi játékélményt! Lehetőség nyílik egyedül, akár három gépi játékos csapat ellen, vagy akár négy emberi csapat megmérkőzésére is! Utóbbi esetére pedig elég csupán 1 joy! A Multiplayerben rengeteg lehetőségünk van. Például a Team menüben kreálhatsz magadnak csapatot, olyan nevet adva mindegyik kukacnak, amilyet csak akarsz. Megszabhatod, hogy milyen speciális fegyvere legyen a csapatnak, de még azt is beállíthatod, hogy milyen akcentussal beszéljenek, milyen sírkövet hagyjanak maguk után, azaz szinte mindent, igaz ezek régen is megvoltak. A másik sarkalatos pont a pálya kérdése, hisz a Worms mindig is híres volt a pályageneráló rendszeréről. Ez sem változott, a Landscape menüben minden egyes küzdelem előtt generál egy pályát az anyag, azaz nincs két egyforma terep. Talán ez a játék legfőbb motívuma, hisz soha nem tudhatjuk, mit hoz a következő szint. Újdonság, hogy beállíthatjuk, milyen elemekből álljon össze egy szint, sőt választhatunk már megadott terepek közül is. Ezen kívül kódot is beírhatsz, mely alapján összeállít egy pályát a játék – még az időjárást is lehet állítani, ez a szélerősség miatt fontos, mivel a gránátok és rakéták mozgását befolyásolja a szél sebessége. Mielőtt elkezdenéd a harcot a Game Settings-nél el lehet végezni a legfontosabb beállításokat, mint az idő, menetek száma, fegyverek erőssége stb. Érdekes lehetőség a Wormpot, amivel különböző dolgokat sorsolhatunk ki. Ezek a bonuszok játék közben fogják hatásukat éreztetni, pld. sok-sok plusz fegyver fog hullani a pályára.





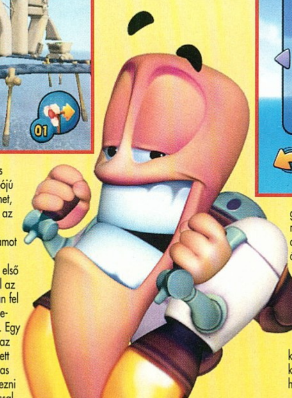
A játékmenet nem sokat változott. Körönként megy az akció, a kukacokkal sorban léphetünk. Persze nem lehet a végtelenségig totojázni a lépésekkel, hisz minden akcióhoz megadott idő áll rendelkezésre. Természetesen teljes győzelem a cél, azaz mindenkit ki kell irtani a pályán. A 3D miatt kissé szokatlan lesz az elején a program, de hamar bele lehet lendülni. Fontos, hogy az R1-gyel tudsz célozni (lőni az X-szel), ez ad némi FPS jelleget a programnak, mivel saját szemszögből lőhetünk. Ha teljes képet akarsz a játéktérről, nyomd meg az R2-őt – bizonyos fegyverek használatához (hőkövető rakéta, légicsapás) szintén ezt a gombot kell lenyomni. A Körrel csalhatod elő a fegyvereket. Az arzenál igen nagy, de szerintem nem eléggé. Aki ismerte a régi Worms részeket, az semmi újdonságot nem talál. Igaz, hogy a meglévő arzenál is igen terebélyes, megvannak a régi klasszikus eszközök, mint a shotgun, uzi, rakétavető, különböző gránátok, baseball ütő és még sorolhatnám. Természetesen a speciális fegyverek is itt vannak, azaz megint van pusztító erejű birka, repülő szuper birka, halálos nagymama, gyilkos országalma stb. A baj az, hogy alig akad egy-két új fegyver, kellett volna még néhány új dolog. Megemlíteném az úgynevezett Ninja Rope használatát, mellyel magasabb helyekre lehet felkapaszkodni. Ezzel az R1-R2-vel tudsz előre hátra lendülni – a Jet Packnél pedig nyomd az X-et. Ha nem tudod mindegyik fegyverről, hogy mire való, érdemes egy-két menetet arra fordítani, hogy kipróbáld az ismeretlen darabokat. Érdekesség, hogy a Selecttel lehet az energiákat és a neveket előhozni.

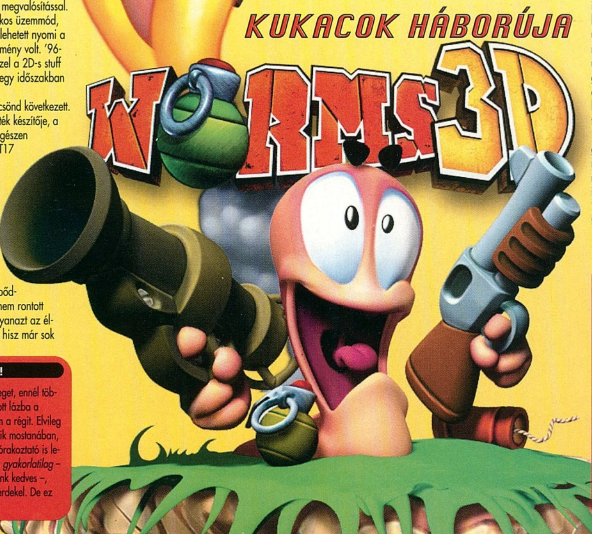
A grafikát vizsgálva **elégedettek lehetünk**. A terepek jól néznek ki, a kukacok szépen animáltak, szórakoztató, hogy megrémülnek, ha egy aknát vagy dinamitot teszünk melléjük, vagy akár csak közelítünk feléjük. A zenékkel szintén nincs baj, a régi dallamok újra hallhatóak.

És, hogy érdemes-e a Worms 3D-t megszerezni? A kérdés az, hogy ismerted-e régen a programot vagy sem? Ha igen, biztosan szívesen fogsz néhány órát elölteni a játékkal, már ha meg tudod szokni a 3D-t. Igen, a 2D-s részek után sokaknak ez nem könnyű! A baj az, hogy – Worms rajongó révén – pár nap után nem hiszem, hogy nem unod meg az anyagot, hisz valójában ugyanaz, mint régen, kevés az újdonság – ha te is így érzed, inkább vedd elő valamelyik régi epizódot. (Kérdés persze, hogy nem lett volna jobb egy 2D-s, ám teljesen új Worms-öt csinálni, teljesen új fegyverekkel, lehetőségekkel...)

Persze a felevetés teljesen költői. Ha nem ismerted a régi változatokat, akkor mindenképpen érdemes beszerezni, mert nagyszerű szórakozás lesz! Baráti társaságoknak pedig egyenesen **kötelező**, hisz óriási buli négyen irtani egymást! És ebből a szempontból mindegy, hogy 2D-ben vagy 3D-ben tesszük ezt. Az eredmény ugyanaz: felhőtlen játékélmény!

Veres Miki
veresmiki@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Miki tökéletesen megfogalmazta a lényeget, ennél többet én sem mondhatok. Engem nem hozott lázba a W3D, mert sokat, nagyon sokat nyomtam a régit. Elvileg persze, azoknak a fiatal gamereknek, akik mostanában, a PS2 idejében kezdték az ipart, még szórakoztató is lehet a kukacháború. De csak *elvileg*. Mert *gyakorlatilag* – most tegyük a kezünket oda, ahova nekünk kedves –, 2003 végén egy fiatal játékost NEM EZ érdekel. De ez már nem a Worms hibája...

WORMS 3D

SEGA / TEAM 17

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (232KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jól sikerült újrafeldolgozás, kiváló multyplayer
× kevés újdonság, ugyanaz mint régen

7.5 pont



HONDA ELŐZI A FERRARIT

Ha eddig meghallottuk a Need for Speed címet, mindig tudtuk, hogy mire kell gondolnunk. Elsősorban sokmilliós, legtöbbünknek csak álmainkban elérhető sportautókra. Aztán egzotikus helyszínekre; erdők közepén, kanyonokban, hegyekre vezető jeges szerpentineken kellett száguldoznunk. Az utóbbi részekben pedig már a rendőrök is állandó szerepet kaptak, általában elölük kellett menekülni, de néha az ő szerepüket is átvehettük. Az eddigi egyetlen kakukktojás is csak félig-meddig nevezhető ennek, hiszen a Porsche Unleashednél is stimmeltek a kocsik meg a helyszínek, csak a rendőrök hiányoztak. Igaz, a koncepció kicsit más volt, de ennek ellenére nem lógott ki a sorból. Eladások tekintetében ugyan az a rész muzsikált a leggyengébben, de abból is bőven megvolt a félmillió, aminél egy játék már busás sikernek számít. A legutóbbi rész, a Hot Pursuit 2 rendkívül színvonalas lett, úgyhogy mindenki azt várta, hogy a kiadó Electronic Arts marad a jól bevált formulánál, és a következő rész is valami ilyesmi lesz.



VÁLTOZÁSOK

Az amerikai cég egy váratlan lépést tett, és egy bátor mozdulattal a kukába dobták a fenti jellemzőket. Ez nem igazán jellemző a mindig biztosra menő mamutkiadóra, de valószínűleg úgy gondolták, hogy egy kiadós vérfrissítés nem fog ártani a sorozatnak. Ezért aztán elkezdtek keresgélni az autóversenyek körében, és hamarosan rá is leltek a (fél)illegális éjszakai autóversenyek világára. Olyan sokat keresgélni nyilván nem kellett, mert a *Halálos iramban* című film, illetve fantáziadúsan elnevezett folytatása elég nagy figyelmet generált. Annak ellenére, hogy véleményem szerint mindkét film meglehetősen gyenge, hogyenmondjam pocsék (különösen a második rész, melyben összeadva legalább tíz perc manuális váltást láthatunk, ami lehet, hogy Amerikában érdekes, de nálunk kicsit nevetségesnek hat), az biztos, hogy sok hívet szerzett a gyorsulási versenyeknek. Elvégre a film szerint ez egy bajtársias világ, telis tele durván felspécizett kocsikkal és mindenre kapható gyönyörű nőkkel. Én mondjuk kétlem, hogy ez tényleg az a benzinnel-csöccsel folyó Kánaán, mint azt bemutatni próbálják. Csak a próba kedvéért belenéztem a sreetracing.hu magyar weboldal képei közé, és legnagyobb csalódásomra egyetlen miniszoknyás japán iskolás lányt, vagy három dögös csaj által ölelt srácot sem láttam. Ellenben sikerült találnom egy képet, amin egy IFA „gyorsult"; gondolom ez a mi speciális történelmi múltunk egyik öröksége… A **NFS Underground** tehát a gyorsulási versenyeket dolgozza fel; sőt, ennél többről van szó, sokkal inkább a teljes éjszakai autóversenyzés világát kísérli meg bemutatni. Ez azzal járt, hogy a hatalmas sebességet leszámítva mindent el kellett hagyniuk a kanadai fejlesztőknek, ami eddig a sorozatot jellemezte. Az olasz sportkocsik helyett most jobbára japán utcai modellek kormánya mögé fogunk beülni. Persze, mire végigvisszük a játékot, már valószínűleg a tervezője sem ismer rá, olyan durva átalakításokat végezhetünk rajta. Eltűntek az egész földgolyón végigutaztató változatos helyszínek, ezúttal kizárólag a frappánsan *Város* névre keresztelt városban fogunk száguldozni. Ráadásul a rendőröknek sincs semmi szerepe, ami azért meglepő egy kicsit; egy ilyen világhoz azért jobban illenének a bajkeverő zsaruk, mint egy országúton rendezett Ferrari-viadalhoz.



FÖLDALATTI MILLIOMOS-MOZGALOM

A játék legfontosabb része az Undergroundnak nevezett játékmód. Ez tulajdonképpen egy igen egyszerű történet végigjátszását jelenti: jön egy gyermek egy igen szakadt járgánnyal, és mire végeztünk, egy férfi távozik, karján a világ legjobb nőjével, hátsója alatt pedig egy brutális kocsival. Mivel a játék célközönsége a 12-22 éves férfilakosság, ennél jobb cél nem is kell, hogy őket megmozgassák. Ugyan a történet alig-alig nevezhető egyáltalán létezőnek, az elég ritkán előtűnő videókból azért össze lehet rakni. Ennél többre nincs is szükség. A legutóbbi TOCA megpróbálkozott az autóversenyek és a családi regények összeházasításával, de nem különösebben működött a dolog; legalábbis szerintem kicsit szánalmas volt ez a veszekedés-verseny, veszekedés-verseny sorozat. Nem mondom, hogy nem lehet jót csinálni ebből, de elég nehéz feladat, az EA szokásos, egyéves fejlesztési ciklusait figyelembe véve pedig erre nem nagyon volt szüksége/ideje a NFSU-t készítő stúdiónak, a Black Boxnak.

Mikor először lépünk be az Undeground-módba, rögvest egy futammal kezdünk, majd ha ezt sikerült letudni (értsd: megnyerni), akkor bekerülünk a „földalatti" menübe. Itt két fontos opció található (meg néhány meglehetősen felesleges): az egyikkel versenyezni mehetünk, a másikkal pedig az autónkat berhelhetjük. Hogy utóbbi is milyen fontos, arra azt hiszem elég bizonyíték az, hogy a garázsban majdnem annyi időt töltöttem, mint az aszfalton. A versenyek kis kupacokban érkeznek: először rendelkezésre áll mondjuk három különféle futam, majd ha mindet teljesítettük, akkor megkapjuk a következő négyet. Ez kissé érthetetlen, mert a program több stílusban (például a gyorsasági versenyek vagy a körversenyek között) is nyilvántartja állásunkat, és hiába akarunk az egyikre koncentrálni, minden másban is jól kell szerepelnünk. Mindig olyan ütemben fogunk feljebb lépni a ranglétrán, ahogy azt a fejlesztők elképzelték, tehát attól eltekintve, hogy az egyszerre kapott versenyeket a saját kedvünk szerinti sorrendben teljesítjük, a játék lineáris. Összesen 111 futamon indulhatunk, ami meglehetősen sok időre biztosít kulturált elfoglaltságot (meg nem olyan kulturáltat, ha egy kidönthetetlen oszlop, vagy egy idiótán kanyarodó civil miatt veszítünk el egy már megnyertnek tartott meccset).

A linearitás persze nem akkora baj, mert egyrészt egy autóversenytől nem várom el, hogy morrowindi mélységű szabadságot adjon a versenyzésben, másrészt pedig azért elég sokféle kihívás közül mazsolázha-



tunk. Az azonban mindegyikre igaz (jó, pár kivétel akad, de hát ugye az csak erősít), hogy összesen négyen indulnak a futamokon, azaz mindig három ellenfelet kell legyőznünk. Ez utóbbi a kulcsszó, ugyanis a második hely itt semmire nem elég, muszáj minden egyes alkalommal a legjobb eredményt elérni – ha csak egy századmásodperccel maradunk is le (volt ilyen), akkor nyomhatunk is a restartra.

Nézzük akkor a versenyek típusait, mert ezek ismerete igen fontos lesz. A legegyszerűbb talán a szimpla körverseny: adott négy kocsi, néhány kör, no meg a célvonal. A győztes körülrajongják a lányok, a vesztesek pedig búsan bandukolnak el az éjszakába – ilyen egyszerű az egész. Ennek kicsit módosított változata a Knockout, amely ismerős lehet a széria rajongóinak: itt mindig három kört kell megtenni, azzal a kis extrával, hogy minden körben kiesik az utolsó. Míg az előbbiben lehet hibázni, mert egy kellőképpen feltápolt kocsival azért mindig utol lehet érni a többieket, addig itt muszáj folyamatosan az élen, de legalábbis annak közelében lennünk. A Sprint szintén egy egyszerű verseny, melynek különlegessége, hogy nincsenek körök: van egy útvonal, és azt kell megtenni. Végül van az utolsó típus, ami csak annyiban különbözik a Sprinttől, hogy nincsenek ellenfelek, hanem az órát kell legyőzni. A limit ezeken a helyszíneken elég pontosan van kihasználva, tökéletes-közeli vezetés szükséges a győzelemhez – cserébe ilyenkor a jutalom is hatalmas; általában olyan egyedi cuccokat kapunk, melyeket nem lehet máskülönben megszerezni.

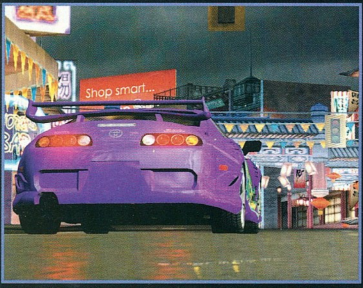


GYORSULÁS ÉS FAROLÁS

Van még két olyan verseny az Undergroundban, melyeket muszáj külön is kitárgyalni, annyira különböznek a szokásos versenyektől. A gyorsulási versenyekről (Drag) és a hmm…farolási versenyekről (Drift) van szó.

Az előbbi pontosan az, amit a Halálos iramban c. filmben is láttunk, azaz feláll négy autó egy egyenes útszakasz egyik végén, és egy csini bige jelére addig nyomják a gázt, amíg el nem érnek a másik végére. Ez ugyan nem hangzik túl izgalmasan, de a fejlesztőknek sikerült igazi taktikai viadallá tenni ezt. Az első eszközük az volt, hogy kizárólag manuális váltót használhatunk. Bár ez nem biztos, hogy mindenkinek tetszik, de legalább segítséget kapunk a pontos váltáshoz. Amikor közeledünk a megfelelő pillanathoz, egy kék karika jelenik meg a képernyő közepén. Ha ekkor váltunk, akkor nincs nagy baj, de az igazi eredmény (ekkor az autónk szinte megtáltosodva lő ki a többiek gyűrűjéből) akkor jön, ha várunk még pár másodpercet, mire a karika zöldre vált. Ha még a kék jelzés előtt, vagy már a zöld után nyomjuk csak meg az R2-t, akkor kicsit visszaesünk. A rajtnál is ezekre a jelekre kell figyelni, a fordulatszámmérő ugyanis álló helyzetben is jelzi a kis köröket – akkor kell a megfelelő helyen tartani a motor pörgésszámát, amikor a versenyt indító hölgyike leereszti kezeit. Ez borzasztó nehéz feladat, nekem ez csak néha sikerült, akkor is inkább a szerencsére támaszkodtam, mintsem a tudásra. Egy másik extrája ennek a játékmódnak az, hogy nem kanyarodhatunk kedvünkre: az egyik irány lenyomásával csak egy sávot váltunk. Erre mondjuk szükség is lesz, hiszen rengeteget kell taktikázni: beállni valaki más elé, kikerülni az akadályokat, vagy éppen beállni egy előrébb haladó mögé, hogy az általa keltett csökkentett légellenállással húzassuk magunkat. Ha körülbelül velünk egy felszereltségi szinten levő ellenfelek ellen küzdünk, ez a játékmód rendkívül izgalmas tud lenni, mert nem szabad hibázni: a megfelelő pillanatban kell sebességet váltani, a megfelelő pillanatban kell sávot váltani, és a többiekre is figyelni kell (a Kört lenyomva pillanthatunk hátra egy pillanat erejéig). Ebben a játékmódban vigyázni kell a motorra is, ugyanis ha sokáig tartjuk maximális fordulatszámon a kocsit (általában akkor következik be, ha a legnagyobb sebességfokozatban elsütjük a nitrot), akkor megfőzhetjük azt.





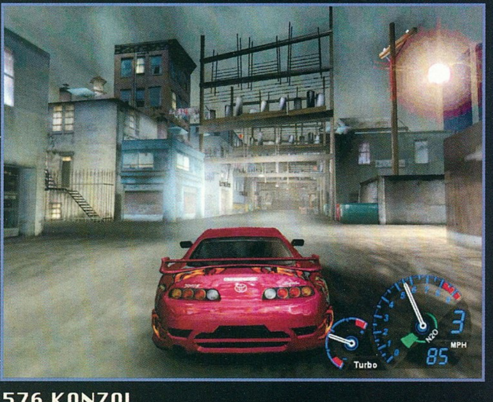
A Driftelés teljesen más élményt kínál: itt az autó csúsztatásáért kapunk pontokat. Ellenfeleinket nem is látjuk, csak az ő pillanatnyi pontszámukat láthatjuk kiírva. A cél érdekében itt a játék fizikája teljesen más, mint igazi versenyen, jószerivel egyenesen nem is lehet haladni, minden kormánymozdulatra eszeveszett csúszkálással reagál a gép. A kéziféket (R1) használva akár teljesen keresztbe is állíthatjuk az autót, mindössze két dologra kell vigyázni: arra, hogy ne menjünk neki a korlátnak, illetve, hogy ne lassuljunk le túlságosan. Előbbi hatására nemhogy nem kapjuk meg aktuális pontjainkat, de szorzónk lenullázódik, és még levonásokat is kapunk. A lassulásnál sem járnak pontok, viszont mindössze egy szorzószintet veszítünk. Ezek a szorzók természetesen pontjainkat multiplikálják, és sima pontok szerzésével tudjuk őket elérni. (A pontos számok autótól függően eltérnek, de a saját Honda Civic kupémmal például 300 pont kell a kétszeres szorzóhoz, majd sorozatban 1200, 3600 és 9600 pontos csúszások elérésével kapjuk meg a többi szintet.) A maximális szorzóval már iszonyatosan nagy kombók is elérhetők, nekem volt egy 45.000 feletti csusszanásom (egy ötvenezres pedig elveszett, mert nekiütköztem a falnak).

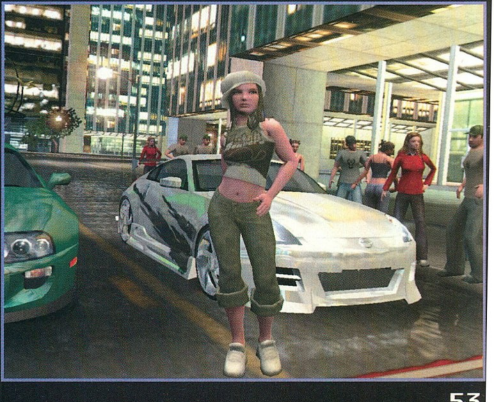
Több emberrel találkoztam, akinek ez a játékmód nem jött be. Nekem viszont maximálisan elnyerte tetszésemet és rengeteget játszottam ezzel, keresve a legjobb kocsit erre a célra – és meg is találtam, nekem a 206-os Peugeot irányítása esett leginkább kézre. Abból érdemes kipróbálni egy maximumra fejlesztettet a kettes számú Drift-pályán, és szerintem mindenki beleszeret a körözgetésbe.

MESTER, SZERELJEN BE EGY NITROT!

A Need for Speedek eddig nem sok változtatást engedtek az autón; és ez reális is, hiszen nem sokan lehetnek, akik saját kezűleg barkácsolnak Lamborghinijükön. Ezúttal viszont pont azt a szubkultúrát próbálták meg ábrázolni, ahol a tisztelet kivívásának egyedüli módja a minél dögösebb és erősebb autó kialakítása. Ezért aztán itt bőséges eszköztár állnak rendelkezésre autónk jobbá-szebbé – ízléshiány esetén ocsmányabbá – tételére. A legfontosabbak a tényleges teljesítményjavító dolgok, melyekből kilenc kategóriát kezel a program. Ezeket megvenni nem tudjuk bármikor, a vásárlás jogát kell megnyernünk. Néhány különösen nehéz versenyen az a díjunk a pénzköteg mellett, hogy három cuccból megvehetjük a következő szintű upgrade-et.

Mindegyik hasznos, és hacsak nem vagyunk elképesztő bénák, pénzünk is lesz rájuk, úgyhogy ilyenkor azonnal szerelkezzünk fel velük. A hatásuk azonnal érezhető, olyannyira, hogy pár versenynek el kell telnie, mielőtt megszokjuk a kibővített lóerőket, a jobban fogó féket. A legnagyobb változást azonban a nitro hozza, amely a legutolsóként megvásárolható extra. Ha ez fel van szerelve, akkor egy gombnyomással bekapcsolva eszeveszett sebességre gyorsulhatunk, akár 250-300 fölé is. Talán nem kell mondani, hogy ezt taktikusan kell használni, tartalékoljuk, hátha hibázunk az utolsó körben, és csak ezzel tudjuk megmenteni a győzelmet. Az sem baj, ha nem használjuk el, ez – legalábbis nálam – egyfajta utolsó utáni megoldás.









Természetesen a gyorsulási versenyeken azért érdemes használni, főként azért, mert a többiek is fejlesztik járgányaikat, és ők is elsütik a nitrot.

Arra is lehetőség van, hogy teljes autónkat lecseréljük, ekkor az újért egy kis pénzt azért ki kell köhögni, ám ezért cserébe minden tápot megkapunk arra is, ami rajta volt a régin, legyen szó kozmetikai változtatásokról vagy motor-módosításokról. Túl nagy szükség nincs erre, mert az autók között nincs óriási különbség, bármelyiket is választjuk, ugyanolyan felszereltségnél körülbelül ugyanarra képesek. A három statisztikában (gyorsulás, végsebesség, kezelhetőség) persze lehetnek kisebb eltérések, melyek befolyásolják a viselkedését, de az életben azért nagyobb különbségek vannak egy VW Golf és egy Dodge Neon között, mint a játékban.

BARBIE NÉGY KERÉKEN

A program rendkívüli lehetőségeket biztosít azok számára, akik a kocsi külsejével akarnak foglalkozni. Nem hiszem, hogy volt játék, ahol szélesebb módosítási lehetőségeink lettek volna – egyedül az általunk rajzolható matricákat hiányoltam, gondolom ennek memóriaszűkösségi okai vannak.

Mivel azonban matricákból így is van legalább háromszáz (mondjuk meg nem számoltam, lehet ennél jóval több is), attól aztán nem kell félni, hogy a kocsik hasonlóak lesznek. Haladjunk a játék által megszabott sorrendben: ha a vizuális módosításokat választjuk, akkor először is a karosszérián vadíthatunk, cserélve a lökhárítókat, a motorháztetőt, vagy mondjuk a spoilert. Természetesen itt sem érhető el minden azonnal, a vásárlási jogot ezeknél is versenyeken kell elnyernünk. A különféle fejlesztések három szintbe vannak besorolva, ennek megfelelően ha megnyerjük mondjuk a második szintű hátsó lökhárítókat, akkor legalább öt új modell közül tudunk válogatni. Aztán persze meg is kell venni őket, de ez sosem okozott gondot, pénzhiány sosem fenyegetett. A második pont, ahol befolyásolni tudjuk autónk kinézetét, az a felnik varázslatos világa. Itt sem számoltam, de biztos, hogy jóval száz fölött van a variációk száma. Ez után jönnek a különböző kiegészítők, például vehetünk neonlámpákat az alvázra, vagy bordó árnyalatúra színezett üveget, esetleg módosított fényszórókat és kipufogókat.

A „Decals" névre keresztelt menüpontnál különböző – létező – tuningcégek matricáival pakolhatjuk tele a kocsit az ablakoktól kezdve az ajtókig. Mivel több, mint húsz igazi vállalkozás szállt be a játék elkészítésébe, ezért jutalmul kapták ezeket a feliratokat. Egyébként az összes optikai és belső tuning igazi, valóságban is megvásárolható dolog, így aki jártában-keltében valahol beleszeretett mondjuk egy Enkei dísztárcsába, az jó eséllyel megtalálhatja kedvenceit, a legújabb modellekkel együtt a játékban is!

Hátravan még kettő az egyéniesítés legfontosabb eszközeiből. A Paint opció természetesen járgányunk festését teszi lehetővé. A festékek közül is vannak megnyerhető árnyalatok (sőt, a legtöbb ilyen), úgyhogy még a játék vége felé is lehet kísérletezni. Külön festhetjük a karosszériát, a spoilereket, de akár a féktárcsákat és a kipufogókat is. Néhány designer igen csúnyán vissza is élt ezzel, amit majd akkor fogunk látni, ha találkozunk azzal a Nissannal, amelyik alapból rózsaszínben tündököl és rikító kék felnikkel meg zöld légterelővel van felszerelve. Az utolsó lehetőségünk a matricákban van, itt aztán tényleg kiélhetjük magunkat. Kilenc stílusban száznyi király minta áll rendelkezésre. Ráadásul négy réteget is felhelyezhetünk egyszerre, úgyhogy tényleg kiélhetjük kreativitásunkat. Egészen pazar látványban lehet részünk, ha sokat próbálkozunk, lásd például sárga-fekete Hondámat, amit remélem valahová ide a környékre helyez el tördelőnk kicsiny keze. **(Fújderonda! Hehehe. Martin :)**

Pénzt igen egyszerűen nyerhetünk: minden futamnál három nehézségi szint közül választhatunk, és mindegyikhez tartozik egy összeg. Ha nyerünk, megkapjuk a lét, amit aztán elkölthetünk a boltban.





Van azonban egy másik gyűjtögetnivaló dolog is, mégpedig az úgynevezett stílus-pontok. Minél vadabb dolgokat teszünk, annál több ilyen ponttal leszünk gazdagabbak verseny után. Pontot jelent az, ha közel suhanunk el egy civil mellett, ha egy ideig nem ütközünk, ha elsőként teljesítünk egy kört, ha farolunk, vagy mondjuk ha ugratunk. Ezeket aztán futam után összeadja a kép, majd megszorozza a stílus-szorzónkkal. Ez a szám attól függ, hogy mennyire vadul néz ki az autónk – minden alkatrész megnöveli kicsivel. Ha néhány tízezer ilye pontot összeszedünk, akkor szintet lépünk, és nyerünk valamilyen matricát – ezeket így lehet megnyitni. Ha sok pontot akarunk szerezni, akkor menjünk ki a főmenübe, és a Quick Race opciónál válasszuk a Drift-futamokat. Állítsunk be tíz kört, így akár százezer pontot is szerezhetünk két perc munkával.

KI AZ UTCÁRA, LE A TÉRRE

A Város meglehetősen nagy település, amely nem áll rokonságban egyik igazi metropolisszal sem. Az alkotók elmondása szerint azért nem került erre sor, mert az igazi városokat nem erre tervezik, ezért azokban nincsenek ehhez szükséges utak. Hát, nem tudom, ez eléggé mondvacsinált indoknak tűnik, de mivel semmi baj nincs ezzel sem, így nem igazán zavart. Mivel nem modelleztek le hatalmas területeket, ezért a versenyre kijelölt utak sokszor tartalmaznak olyan helyeket, amiken máskor már vezettünk (például a legelső futamon van az a rész, ahol az aluljáróba is le lehet menni – na az szinte minden második pályán feltűnik). Persze lehet, hogy valakinek ez bejön, engem már a játék közepénél idegesített a sok ismétlődés, ideértve azt is, amikor visszafelé kell haladni egy már töviről-hegyire ismert helyen. A kanyarokat ugyan hatalmas neonnyilak jelzik, de rengetegszer fordul elő, hogy csak közvetlen közelről lehet látni, hogy melyik irányba is kell majd kanyarodnunk.



Érdekes módon ezek az éjszakai versenyek civil forgalom mellett zajlanak. A sima futamoknál ez még valahol elfogadható, elvégre nem hiszem, hogy bárhol képesek egy fél várost lezárni a puszta száguldozásért, de a gyorsulási versenyeknek pont az lenne a lényege, hogy senki ne zavarjon be, csak a lóerők és a reflexek számítsanak. Hát, a reflexeknek itt nem csak a váltásnál lesz szerepe; az autópályán, szinte csúcsforgalomban zajló futamon például rendkívül gyorsan kell manőverezni. De néhol mással kedveskedik a játék, van egy helyszín, ahol csak úgy juthatunk el a célig, ha a pálya végén a jobb sávba húzódunk; mivel előttünk elhalad egy vonat, csak az ott levő ugratóval győzhetünk.

Természetesen akár osztott képernyőn is versenghetünk barátaink ellen, de ilyenkor annak ellenére is romlik a képfrissítés, hogy a grafikából láthatóan visszavesz a program. Ennek ellenére simán le tud kötni egy kisebb társaságot pár estén keresztül a játék: akár a gyorsulási futamokkal, akár Drift-módban, egymás rekordjainak megdöntésével. A sima futamoknál sajnos rengeteget számít a pálya ismerete; hiába vannak irányjelző táblák és hiába van egy kis térkép, aki sokat nyomta az Underground-módot, azt nagyon nehéz megverni. Miként minden EA-játék így ősszel, úgy a Need for Speed is támogatja az online játékot, akár négyen is egymásnak eshetünk. Ennek a legnagyobb pozitívuma, hogy mindenki viheti a saját autóját, amivel aztán lehet dicsekedni. Az már abszolút nem az Electronic Arts hibája, hogy szegény magyar játéktesztelő ezzel a lehetőséggel nem tudott élni, így ezt nem tudta beszámítani a végső pontba. Az viszont az EA szerencséje, hogy erre nem is nagyon lett volna lehetőség, mert a tesztelőt amúgy is elvarázsolta a játék.



GYÖNYÖRŰ KOCSIK

Az egyszerűség kedvéért a fejlesztők a Hot Pursuit 2 motorját használták, ám mivel a környezet megváltozott, így a látvány is teljesen eltérő lett. Körülbelül olyan mértékű a különbség, mint ha ugyanazt a nő egy kinyúlt pólóban és melegítőben tévézve, vagy csábítóra kisminkelve, fehérneműben táncolva látjuk. A Hot Pursiut 2 annak ellenére, hogy jól nézett ki, semmi extrát nem tartalmazott – az Underground viszont egyedi, szexi, igen látványos. A kocsik nagyon szépek, főleg ahhoz képest, hogy ezerféleképpen módosíthatjuk őket. Sajnos nem sérülnek, a legkisebb mértékben sem. Ez különösen azért meglepő, mert az előzetes verzióban, amit alig egy hónapja próbáltam ki, ott még betörtek az ablakok, ha sikerült felborítani az autót. Hogy miért vették ki, azt elképzelni sem tudom – lehet hogy azért, mert ha már úgy döntöttek, hogy nincs benne sérülés, akkor semennyi ne legyen benne? A város (pontosabban a Város) is nagyszerűen néz ki, mindenütt felhőkarcolók verik vissza a neonfényeket, vagy éppen a nedves aszfalton tükröződik a táj.

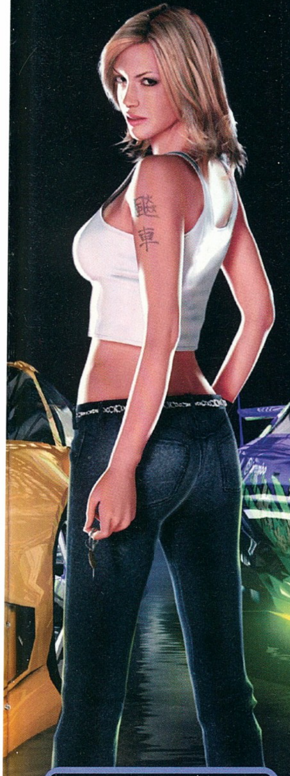
A fejlesztők egy olyan ember segítségét kérték, aki korábban az ILM kötelékében kétszer is Oscar-díjra volt nevezve. Habib Zargapour az úriember neve, és ő vezette azt a csapatot, amelyik a *Twister*, illetve a *Viharzóna* trükkjeiért volt felelős. Ő egyrészt tanácsokkal látta el a grafikusokat, másrészt pedig összedobott egy kétperces CG-videót, amely azt ábrázolta, hogy hogyan kellene kinéznie a végső verziónak. A szokásos önfényező fejlesztői legendákhoz hasonlóan erről is gyönyörű történet szól: eredetileg nem gondolták, hogy ebben a konzolgenerációban ilyesmit meg lehet valósítani, de aztán a rengeteg tehetséges ember megtalálta minden akadályra a megoldást, és így már nyáron elérték azt a szintet. Ezúttal azonban lehet valami a sztoriban, hiszen a stuff megjelenését előrehozták februárról novemberre (cserébe a James Bondot halasztották el akkorra), ráadásul tényleg baromi jól néz ki a játék. Minél gyorsabban haladunk, annál szebb látványban van részünk, hiszen a sebesség hatására egyre elmosódottabbá válik minden – a fények hatalmas csóvát húznak, ahogy elkanyarodunk mellettük, ráadásul a kasztni is élethűen remeg mindehhez, tovább mélyítve a hatást. A sebességérzet kitűnő, legalábbis verseny közben. Mert a verseny előtti felsorakozás alkalmával bizony belassul szegény program. Talán a mérkőzést elindító hölgyek domború idomai lassítják be, hiszen ezek a karakterek néznek ki olyan jól, mint mondjuk az új SSX hősei. A játék szépsége elsősorban mozgás közben jelenik meg, úgyhogy ha valakinek nem jönnek be a képek, akkor azért még nem kell leírnia a programot.



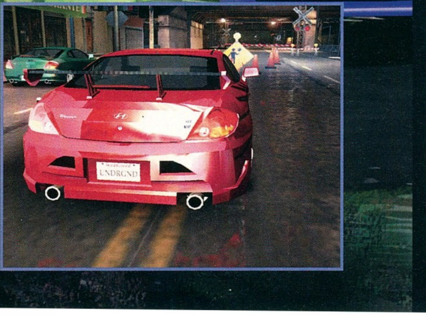
Nagyobb gondom egyedül a zenékkel volt. Összesen 26 számot licenceltek, ennek túlnyomó része rap és techno. Mindössze néhány olyan számot találtam, melyek megfeleltek ízlésemnek: van egy Static X, van egy Rob Zombie, és legnagyobb megdöbbenésemre még a Rancidtől is érkezett egy lendületes kis nóta. Gondolom vannak olyanok, akiknek pont ezek nem tetszenek, engem viszont roppantul idegesített a játék elindítása után azonnal felharsanó „Lil John". A hangokkal szerencsére semmi baj nincs, a motor úgy szól ahogy kell. Ebbe beleértem, hogy ha erősebbre cseréljük, akkor a hangja is változik, illetőleg kétszáz feletti tempónál már annyira eltompul a hallásunk, hogy csak a levegő zúgását halljuk. Az külön tetszett, hogy már egy egyszerű tévénél is meglehetett állapítani pusztán a hangokból, hogy merről akarnak megelőzni minket. Talán tényleg van értelme annak a THX-logónak…

Eddig a városi autóversenyek királya nálam a Burnout 2 volt (egy hétig én tartottam az egyik hegyi pályán a rekordot az Xbox Live-on!), de a Need for Speed Underground, ha nem is lemosta, de nagy versenyben legyőzte. Közel sem jobb mindenben, ott például voltak visszajátszások, és ugyan csak pillanatokra, de sérültek a kocsik. Az üldözés, a sebességérzet tulajdonképpen megegyezik a két játékban, de a változatosság, illetve a kocsik berhelése egyértelműen a NFSU irányába billenti a mérleget. Sikerült annyit átvenni az utcai versenyzés hangulatából, kultúrájából, amennyit csak lehet (ha jól teljesítünk, tuningújságok címlapjára is felkerülhetünk); ehhez gyönyörű grafikát kapunk, meg egy sokáig lekötni képes Underground-módot. Igazi telitalálat a játék, ha szereted a versenyeket, akkor idén már nem is találsz jobbat PS2-n!

Grath







MARTIN BELESZÓL!

„Gyönyörű, gyönyörű, bravó, bravó!" – lelkendezik Martin, majd észbe kap és visszaül a fotelbe. Nagyon szép ez a játék és tényleg király dolog saját szórakoztatásunkra kocsikat tuningolni. DE…ez nem Need for Speed! Ez a Fast & Furious átültetése játékkonzolra. Azért fogsz versenyezni, hogy matricázhass. Felnizhess. Fényezhess. Csapasd a kocsi s*ggét. Ha erre gerjedsz, vedd meg bátran. Ha többre? Várd meg a Gran Turismo 4-et… ;)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (137KB)
analóg irányító (dual shock), thx, online

✓ olyan autót rakunk össze, amilyet akarunk
× nem nagyon tudok belekötni, talán csak a zenébe…

10 pont

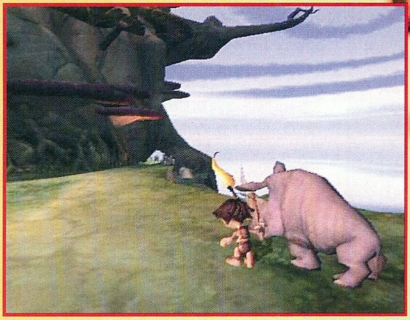
Nehéz a dolga manapság egy új platformhősnek. Egyrészt, mert rajta áll vagy bukik a Pupanunu nép jövője és sorsa, másrészt pedig olyan nagy nevek mellett kell a játékosok kegyeibe férkőznie, mint a Jak 2 és robotos klónja, a második Ratchet és Clank. Az első egyelőre a nagyobbik baj, mert az említett néptörzs tagjainak jelentős hányada most éppen buta arcú birka képében nyalja a füvet a faluban, beleértve azt a Lok nevű hőst is, kit a fősámán, Jibolba maga képzet ki *pont ennek a megakadályozására.* :) A próféciák szerint ugyanis egyszer a népet védelmező Moon Juju istennő Holdköveit ellopják, ami be is következik sajnálatos módon egy Tlaloc nevű gonosz sámán által. És mivel Lok jelen állapotában maximum gyapjútermelésre alkalmas, így Jibolbának két reménysége maradt. Az egyik természetesen mi leszünk, akit, mint Juju-t idéz meg a játék elején, tehát szerény személyünk előlép a világ isteneinek egyikévé. Feladatunk pedig a másik reménység, a picit együgyű kinézetű Tak segítése, hogy megszerezzen a sámán számára mindent, amivel Lokot vissza tudja változtatni rettenthetetlen harcossá, illetve, hogy vissza tudja hozni az élők sorába, miután egy elrontott varázslattól olyan lapos lett, mint egy leeresztett guminő. Ilyen szexuális hasonlatok alkalmazása amúgy ide nem illene, mert Tak a méltán népszerű Nickelodeon család tagjai közé tartozik, de ez számomra csak a játékból derült ki, mivel eddig még nem találkoztam vele – igaz, utoljára jó fél éve láttam Nickelodeont (Real Monsters játékot akarok!).

(Az Extras-ban amúgy elég sok N-game trailerjét meg lehet tekinteni, amik közül a Jimmy Neutron elég jól nézet ki, leginkább Dr. Muto-t juttatva az eszembe. Tak világában is van valami Muto-szerű, amit először a zárt tereknek tudtam be, de később inkább a színvilág és a karakter animáció viszonylatában kapcsoltam össze őket, mert sok pályán elég nagy nyílt terepeken is alkalmunk adódik kavarni. A másik leginkább hasonlatos game a már kissé réginek számító Herdy Gerdy, aki ugyancsak ilyen kis Dawn kóros forma hős volt, de ezt most nem bántásból mondom. Mivel a játék elsősorban fiatalabbaknak készült, ezért a profik nézzék el nekem az elkövetkező kissé magyarázó-tanító stílusú ismertetőt.)

A HŐS ÉS FEGYVERZETE

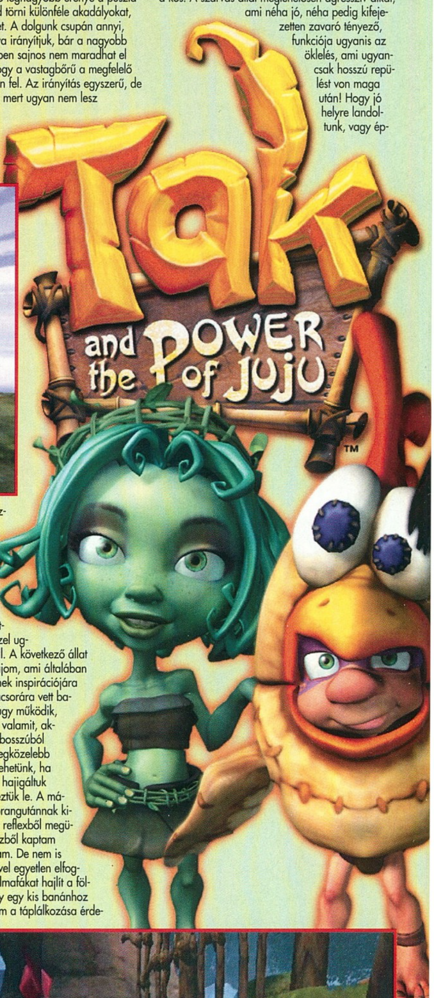
Tak fizimiskája azért valamivel jobban sikerült, mint Herdyé, mert bili frizurájával, az ebbe tűzött libegő tollal és kifestett szemeivel tényleg valami kis dzsungellakónak néz ki egyszerű ruházatában. A mozgás repertoárt tekintve a választék a szokásos. Megy, ugrik, szuper valódi fizikával rendelkező köteleken hintázik és ugrál, liánokon csúszik, peremekbe kapaszkodik – de csak fogja és lóg, nem lehet oldalazni közben – és csapkod az aktuális fegyverével. Ez induláskor még egy alapszintű bunkó csupán, ráadásul nem túl kidolgozott, darabos suhintásokkal, de eme husáng csak addig használatos, míg meg nem kapjuk az első komolyabb fegyvert, ami egy rúdugrásra is használatos köpőcső! Ezt persze nem a semmiért kapjuk meg, hanem meg kell keresni négy szobor aranyfogát, és így kinyitni a Harcos Király sírkamráját, aki nem is oly halott, mert kimászva a koporsóból hosszas köhögés után jól elbeszélget velünk, a Nagy Harcossal. Tak ellenkezik, hogy ő csak elviszi a harcosnak a botot, de végül is elveszi az oszladozó hullától – az egyik kezével együtt. A rúdugrást azonnal ki is próbálhatjuk itt, így ezentúl feljutunk vagy átugorhatunk olyan helyekre is, ahova eddig nem tudtunk, valamint megtalálva a Level 1 és Level 2 makkot, mint lövedéket, távolról is halálos fenyegetést jelentünk a csekély változatosságot felmutató ellenséges lényeknek. Ezen eszközünk már finomabban csapkod, mozgáselmosást is kapott, de Tak megáll, miközben hadonászik vele a harc hevében.

Multifunkciós csövünknél hatékonyabb eszköz a később megszerzendő Juju csörgő, ami szép lila füstöt húz maga után, de ereje nem csak ebben az effektben nyilvánul meg! Az első hasznos tulajdonsága az, hogy mozgás közben is lehet vele ütni a gonosz létformákat, de nem csupán a nyers erő alkalmazására jó, hanem ezzel tudjuk használni a Juju mágikus erejű varázslatait is, amiket természetesen folyamatosan szerzünk meg, ahogy haladunk előre a történetben. Ezeknek a mágiáknak két csoportja van, a képességek (Juju power) és a csörgő varázslatok (Juju rattle power). A képesség értelemszerűen valamilyen plusz tulajdonsággal ruház fel minket, például toll mágnes, nagyobb életerő vagy teleport képesség, amivel a pályákon fellelhető térugró kapukkal bárhová mehetünk (addig kötött a cél). A másik csoport a csörgő mágiáját használja, vagyis ennek kell a kezünkben lennie, ha aktiválni akarjuk. A legnagyobb különbség az, hogy ezekhez már mana kell, amiket színes tollak formájában gyűjt be Tak (ezek szolgáltatnak életerőt is, ha nem 100%-on vagyunk). Sokféle varázslat van, de csak egyet említek: a Conversiont, amivel a Nerbilnek nevezett kis undormányokat lehet kotkodáló csirkévé átváltoztatni! Na de bővebbet majd az „Ellenségek" részben…

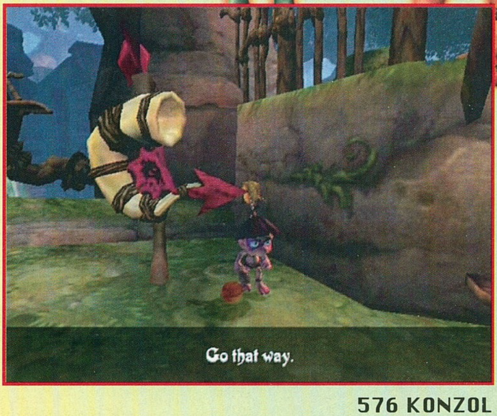


A BARÁTOK

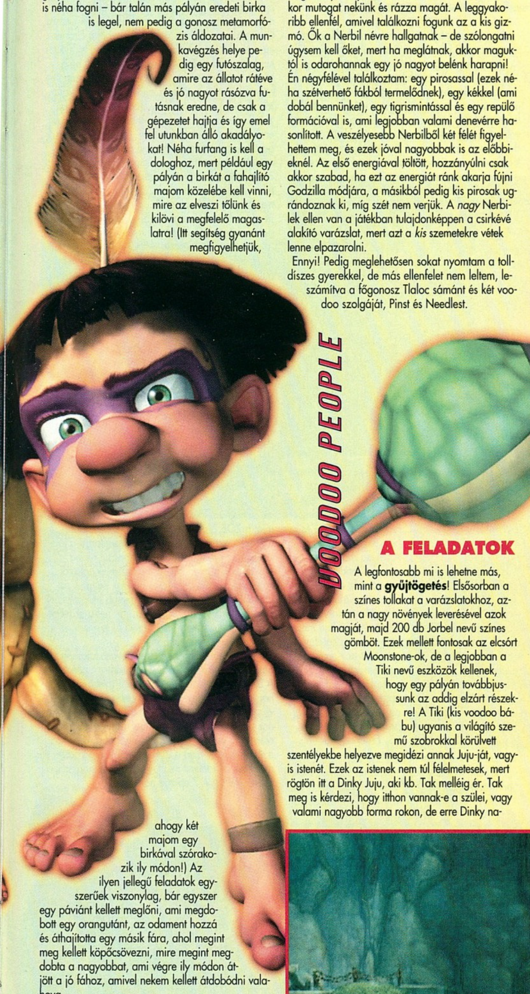
Egy ilyen *vadvilági gyerek* számára természetes, hogy az állatok többségét segítő társként értékeli, mondjuk a nőstény kecskét a…öööö, ja nem, az egy másik történet. Szóval itt az a lényeg, hogy egyes pályákon csak úgy jutunk tovább, ha a megfelelő állat átsegít minket az adott szakaszon. A legelső, amivel találkozunk egy piros rinocérosz, vagy latinból járatlanok kedvéért egy orrszarvú. A viszonylag békés fűevő legnagyobb erénye a puszta ereje, amivel szét tud törni különféle akadályokat, mondjuk fakerítéseket. A dolgunk csupán annyi, hogy a hátára ugorva irányítjuk, bár a nagyobb hatékonyság érdekében sajnos nem maradhat el egy kis ütleg sem, hogy a vastagbőrű a megfelelő sebességre gyorsuljon fel. Az irányítás egyszerű, de falnak ne vezéreljük, mert ugyan nem lesz bajunk, de látványosan felkenődünk rá. Ugyancsak lovaglásra szánt lény gyanánt még egy futómadárral találkoztam, ami ugyan undok módon elrohan előlünk, de leköpőcsövezve megijed és bedugja a fejét a homokba, így már a hátára pattanhatunk, és az X-szel ugratni is tudjuk, ha kell. A következő állat egy páviánforma majom, ami általában egy fán ücsörög (ennek inspirációjára most megeszem a vacsorára vett banánt). Ez a főemlős úgy működik, hogy ha nekidobunk valamit, akkor felháborodik, és bosszúból megdobja a hozzá legközelebb eső lényt, ami mi is lehetünk, ha óvatlanul túl közelről hajigáltuk meg vagy köpőcsöveztük le. A másik majomfajta egy orangutánnak kinéző négykezű, amit reflexből megütöttem, mire visszakézből kaptam olyat, hogy felborultam. De nem is harcolni kell vele, mivel egyetlen elfoglaltsága az, hogy pálmafákat hajlít a földig, néha azért, hogy egy kis banánhoz jusson. De minket nem a táplálkozása érdekel, hanem maga a fa, ami elengedve visszarugózik, így ha ráállunk a levelére, akkor katapultként dob át minket hatalmas távolságokra! Na, de ennyit a majmokról, jöjjenek a kérődzők, elsőnek mondjuk a kos. A szarvas állat meglehetősen agresszív alkat, ami néha jó, néha pedig kifejezetten zavaró tényező, funkciója ugyanis az öklelés, ami ugyancsak hosszú repülést von maga után! Hogy jó helyre landoltunk, vagy ép-







penséggel pont a kívánt úti célunkat védelmezi a dög, az eléggé kétesélyes dolog. Szerencsére tudjuk manipulálni is az ostobát, vagy a köpőcsővel meglőve – ilyenkor dühösen keresi, ki volt az, és elfuthatunk mellette –, vagy pedig némi gyümölcsöt letéve elé, amit odasietve befal. A gyümölcsöt ezenkívül az orangután vezérlésére is felhasználhatjuk ugyanilyen módon, pl. ha egy másik fához szeretnénk átcsábítani, és dobálni is jó (a gyümi, nem a majom :). Hogy a gyapjas növényevőknél maradjak, szegény átváltozott falubelieket is munkára lehet, és kell is néha fogni – bár talán más pályán eredeti birka is legel, nem pedig a gonosz metamorfózis áldozatai. A munkavégzés helye pedig egy futószalag, amire az állatot rátéve és jó nagyot rásózva futásnak eredne, de csak a gépezetet hajtja és így emel fel utunkban álló akadályokat! Néha furfang is kell a dologhoz, mert például egy pályán a birkát a fahajlító majom közelébe kell vinni, mire az elveszi tőlünk és kilövi a megfelelő magaslatra! (Itt segítség gyanánt megfigyelhetjük,



ahogy két majom egy birkával szórakozik ily módon!) Az ilyen jellegű feladatok egyszerűek viszonylag, bár egyszer egy páviánt kellett meglőni, ami megdobott egy orangutánt, az odament hozzá és áthajította egy másik fára, ahol megint meg kellett köpőcsövezni, mire megint megdobta a nagyobbat, ami végre ily módon átjött a jó fához, amivel nekem kellett átdobódni valahova.

A birkák cipelése mindig mosolyt csalt az arcomra, ugyanis Tak felsőteste teljesen eltűnik a gyapjúban, így az állat olyan, mintha két emberi lába nőtt volna, és azokon tipegne, miközben ostoba arccal néz jobbra balra! :)

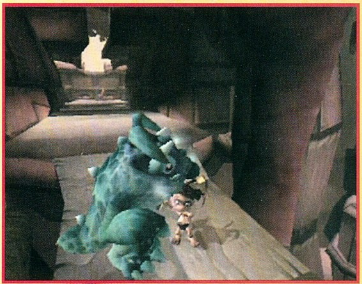
AZ ELLENSÉGEK

Gonosz kreatúrák terén a game nem jeleskedik túl nagy kínálattal. Van harapós, földből hirtelen kinövő virág, ennek egy nagyobb változata, és egy feladat gyanánt is leverhető még nagyobb növény. Ezt elég könnyű lenyomni, csak akkor kell támadni, mikor mutogat nekünk és rázza magát. A leggyakoribb ellenfél, amivel találkozni fogunk az a kis gizmó. Ők a Nerbil névre hallgatnak – de szólongatni úgysem kell őket, mert ha meglátnak, akkor maguktól is odarohannak egy jó nagyot belénk harapni! Én négyfélével találkoztam: egy pirosassal (ezek néha szétverhető fákból termelődnek), egy kékkel (ami dobál bennünket), egy tigrismintással és egy repülő formációval is, ami legjobban valami denevérre hasonlított. A veszélyesebb Nerbilből két félét figyelhettem meg, és ezek jóval nagyobbak is az előbbieknél. Az első energiával töltött, hozzányúlni csak akkor szabad, ha ezt az energiát ránk akarja fújni Godzilla módjára, a másikból pedig kis pirosak ugrándoznak ki, míg szét nem verjük. A *nagy* Nerbilek ellen van a játékban tulajdonképpen a csirkévé alakító varázslat, mert azt a *kis* szemetekre vétek lenne elpazarolni.

Ennyi! Pedig meglehetősen sokat nyomtam a tolldíszes gyerekkel, de más ellenfelet nem leltem, leszámítva a főgonosz Tlaloc sámánt és két voodoo szolgáját, Pinst és Needlest.

A FELADATOK

A legfontosabb mi is lehetne más, mint a **gyűjtögetés**! Elsősorban a színes tollakat a varázslatokhoz, aztán a nagy növények leverésével azok magját, majd 200 db Jorbel nevű színes gömböt. Ezek mellett fontosak az elcsórt Moonstone-ok, de a legjobban a Tiki nevű eszközök kellenek, hogy egy pályán továbbjussunk az addig elzárt részekre! A Tiki (kis voodoo bábu) ugyanis a világító szemű szobrokkal körülvett szentélyekbe helyezve megidézi annak Juju-ját, vagyis istenét. Ezek az istenek nem túl félelmetesek, mert rögtön itt a Dinky Juju, aki kb. Tak melléig ér. Tak meg is kérdezi, hogy itthon vannak-e a szülei, vagy valami nagyobb forma rokon, de erre Dinky nagyon dühös lesz, és pár bemutató után (amit Tak kiröhög, pedig a földrengés nem semmi) úgy rúgja meg, hogy átrepül a fél pályán. Aztán ott van a Csirke-sziget kétfejű disznólkodó óriása, aki a szenzációs Csirkejelmezt is adja! Ezt nem mesélem el, ezt látni kell! Elöljáróban csak annyit, hogy beöltözve robbanó tojásokat is tudunk tojni, amiket felszedve eldobhatunk később gránátként (a földön hagyva pukkantható, láncreakció szerűen is!), vagy a levegőben lebegve szőnyegbombázást hajthatunk végre a segítségükkel! És, hogy miért disznó ez a Juju? Mert akkorát pukizik (igen, *fingik*), hogy így robbant utat nekünk, majd bátorságpróbának vet alá, ahol a feladat egy budiba bemenni, amit legyek raja dong körbe!



Mit mondjak még? Ja megvan! Ismerős nektek a deszkázás? Igen, a boardokra gondolok, mert Tak homokdeszkát és hódeszkát is kénytelen használni, amit nevezhetnénk lopásnak is, de én inkább egy jó ötlet újrahasznosítását látom benne. Sajnos ez a játék többi részéhez mérten elég nehéz lett, de persze csak akkor, ha nem érjük be minimális idő és pontszám eredményekkel.

Az aktuális pálya feladatairól jól informálódhatunk a Select gombos menüben, ahol az eddigi varázslatainkat és összegyűjtögetett cuccaink számát is megnézhetjük.



A VILÁG ÉS MÉG AMI KIMARADT

A Tak *szép*! No nem annyira, hogy beteljesítse a próféciát, miszerint „üti majd az összes platformjátékot", mert ehhez azért kellene még pár apróság. Mondjuk elsősorban folyamatos sebesség, mert a grafikai motor hajlamos akadozni, igaz minimális mértékben, de akkor is. Jó, a látótávolság tényleg oké, nincs feltűnően látható pályakirajzolás (kivéve talán a deszkás pályákon a halvány háttér sziluettek) vagy köd sem, csak az erdős részen, de oda meg kell eredetileg is ilyesmi atmoszférikus effekt. A második általam befejezetlennek vélt dolog az árnyékolás megoldása, mert ilyennel csak a főszereplőnk rendelkezik, viszont ez elég fura olyan helyzetekben, mikor mondjuk a rinocéroszon lovagolva az árnyékunk a semmin ül! És a víz is lehetne élethűbben lemodellezve. De ezt a pár hiányosságot leszámítva a **grafika** megkapja a *jót*, mert a pályák nagyon szépek, színesek, meglehetősen nagyok is, jól kitalált modellekkel és szép textúrákkal megvalósítva. Alattunk mozgó függőhidak, lábunk nyomán porzik az út, hegyek, sziklák, barlangok, vízesések, medúzák a tengerben… Látszik, hogy volt mögötte koncepció és tervezés, nem csak ötletszerűen összedobtak valamit. A **hangulat** *jó*sága pedig a humor miatt lett az, mert amúgy az ember lassan beleunna a gyűjtögetésbe és ügyeskedésbe. Egyszer egy múmiát kell kivezetni a sírjából át egy másik terembe, de a „rongyborítás" meggyullad, miközben jajongva ugrál át a láva feletti fahídon, hogy onnan kiérve csapdossa magát, hogy eloltsa. Amikor pedig a Csirkeszigeten kavarunk, az feledtet minden uncsi percet! A **játszhatóság**ot is *jól* eltalálták, mert nem nehéz, karakterünk tűrhetően kezelhető, de azért akad benne kihívás elég. De ami a legnagyobb pozitívuma, hogy bárhol tudunk menteni, és az életeinket sem számolja senki! Az új dolgok betanítását egy Flora nevű leányka végzi el, aki a Holdistennő leánykája, csak éppen angolul (egy istennő tudhatna mindenféle nyelven! :), így biztos lesz, aki nem veszi nagy hasznát.

Mindent összevetve a 8 eléggé tükrözi a game valódi értékét – szerintem. Én is eljátszogattam vele egy csomót, és biztosan megtartom az állásomat a memókártyán – miután visszaszolgáltattam Martinnak a DVD-t –, mert szándékom megvenni majd a játékot, hiszen bármikor rám férhet egy kis meló utáni könnyed kikapcsolódás.

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Crash – megvetted? Jak – megvetted? Jak 2 – megvetted? Ratchet – megvetted? Ratchet 2 – megvetted? Dr. Muto – megvetted? Ha ebből a kérdéssorozatból legalább háromra igennel feleltél, azt gondolom nyugodtan beruházhatsz a Takra is. Nem mondom, hogy egetverő, de azért elég fincsi (talán ez a legjobb szó rá) kis game!

TAK AND THE POWER OF JUJU

THQ

MÁS VERZIÓ: GBA, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (370KB)
analóg irányító (dual shock)

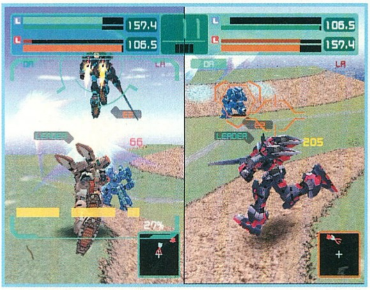
✔ könnyed, szép és jól játszható játék
✕ kissé ingadozó framerate, hiányos árnyékok

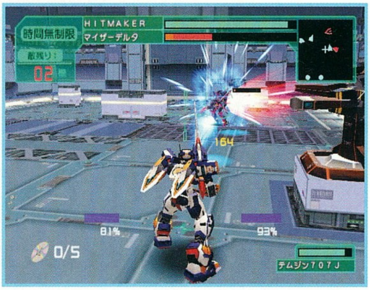
8 pont

CYBER TROOPERS

VIRTUAL-ON MARZ™

Az európai ember által leegyszerűsítve csak *„japán robotosnak”* nevezett játékoknak szerintem két jól elkülöníthető fajtája létezik. Egyrészt ott van az Armored Core által képviselt, kissé szimulátoros beütésű csoport. Ebben az akció mellett már-már Gran Turismo szinten lehet tuningolni gépeinket, és a játék fizikája is inkább azt a képzetet kelti, hogy több tonnás járműveket vezetünk. A másik fajta a Zone of the Enders típusú csoport. Ezeknél a tuningolás szinte egyáltalán nem kap szerepet, sőt, inkább az *arcade* vonal az, ami erősen jelen van. Persze az, hogy arcade, nem egészen tükrözi a valóságot, inkább mondanám anime jellegűnek az akciót, azaz mecháink a fizikai törvényeket megszégyenítő módon és erővel küzdenek hasonló képességű ellenfelekkel. Bevallom, én ez utóbbit jobban szeretem, talán ezért nem ragadott meg igazán az AC saga. Éppen ezért volt kellemes élmény a Sega új mechás játékát, a **Virtual-On: Marz**-t tesztelni. Mondjuk az előjelek alapján először valami szimulátoros beütésű programra számítottam, de hamarosan kiderült, hogy szó nincs erről. Ugyan nem annyira felgyorsított az akció, mint egy anime-ben vagy mondjuk a ZOE-ben, de az arcade hatás tagadhatatlan, persze ez a játék előéletét tekintve egyáltalán nem meglepő.





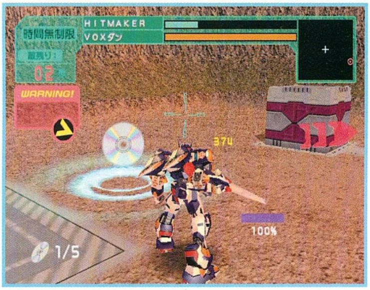
ELŐZMÉNYEK

Mindazoknak, akik rajongásig ismerik a Segát, talán nem ismeretlen a Virtual-On cím, hisz ez a cím 8 éve került be a köztudatba. 1995 volt ugyanis az év, amikor az első Virtual-On játék megjelent, Operation Moongale alcímmel, természetesen – híven a Sega akkori önmagához – először a játéktermekben, Japánban. A remek akciójátékában hatalmas, ember irányította robotokkal, azaz Virtuaroids-okkal (VR) lehetett küzdeni. Magát az akciót igen erős sztorival is megtámogatták, így a játék egyértelmű siker lett, főleg miután elkészült a Saturn és a PC változat is. Ez ingerelte arra a Segát, hogy '98-ban piacra dobja a folytatást, VO: Oratori Tangram címmel. Ez az epizód már Dreamcastra is kijött! A újabb folytatásra három évet kellett várni, a VO: Face azonban csak Japánban jelent meg. A sorozat tehát nagy siker, így nem csoda, ha a rajongók újabb részre vágytak, melyet végre megkaptak VO: Marz címen, immár PS2-re.

HARCOK A MARSON

Mindjárt az első dolog, mellyel kitűnik a VO a hasonszőrű játékok mezőnyéből, a nagyszerűen felépített története. A Sega hírnevéhez mérten egy kiváló és meglehetősen hosszú sztorit húzott fel a sorozat eddigi három részében. Sajnos ennek ismertetésére nem tér ki a játék, csupán közvetlenül a Marz előzményeit taglalja, a többi részét nem. (Pedig igazán le lehetett volna írni egy menüben az előzményeket!) Mindenesetre a játék történeti háttere bizony igencsak kidolgozott, igaz akció közben nem kapunk annyi sztorit, mint mondjuk a ZOE sorozatban. Az előzmény leírásától én is eltekintek, mivel Asimov regény hosszúságú és bonyolultságú. :)

A lényeg, hogy egy egészen rendkívüli világban járunk. A Föld már régen nem az, ahogy mi ismerjük. A Naprendszer kolonizációja megtörtént, azóta hatalmas szindikátusok uralkodnak minden természeti erőforrás felett. Természetesen elkerülhetetlenné válik a háború, mely óriási robotokkal történik. Érdekes a Virtual-On világa… Mintha az egész valóságos lenne, mégis valahogy virtuális hatást kelt. Mi egy VR pilótaként fogunk tevékenykedni. A Naprendszer legváltozatosabb pontjait felkeresve kell a főnökség által ránk bízott küldetéseket megoldani, hogy győzelemre vigyük erőinket.



DRAMATIC MODE

Az intro után rögtön a főmenübe kerülsz, ahol választhatsz néhány lehetőség közül. Miután a Systemben elvégezted a beállításokat, dönthetsz, milyen módon vágsz neki az akciónak. Akik szeretik rögtön a mélyvizet, azoknak egyből a Dramatic mód elindítását javaslom. Ez felel meg a történetes módnak, ahol is 7 epizódon keresztül kell bizonyítanod. Természetesen az egyes epizódok rengeteg misszióból állnak. Először nehézséget kell választanod, Normal, Hard, Very Hard és Ultimate közül. Ez nemcsak a nehézséget határozza meg, de erről majd a megfelelő helyen. Miután ezzel végeztél és beírtál egy megfelelő nevet, egy újabb menübe kerülsz. Itt ha gondolod átkonfigurálhatod az irányítást, menthetsz, tölthetsz, vagy akár a missziók alatt szerzett bonuszokat is áttanulmányozhatod. A pályák alatt, az ellenfelek legyőzésével kaphatsz ilyen cuccokat. A legáltalánosabb dolog a Repair Disc, amivel gyógyítani tudod magad, de egészen érdekes dolgokat is szerezhetsz. A legjobb tárgyakat történet szerint kapod meg, általában keményebb ellenségek kiiktatása után – ezen cuccok nagyban javítanak VR-ed képességein.

Ideje azonban elkezdeni az első missziókat (Start). Mindenegyes feladat előtt egy hosszabb tájékoztatót nézhetsz meg, melyben felvilágosítanak a misszió céljáról és sikeres teljesítésének feltételeiről. Ne gondold azonban, hogy a missziók teljesítése MGS bonyolultságú lenne. Mivel egy arcade játékról van szó, a küldetések teljesítése banálisan egyszerű. Megadott időre, a megfelelő számú ellenfelet kell kinyírni. Tulajdonképpen az összes küldetés ebből áll, csak néha kell esetleg valami egyszerű cuccot megtalálni. Ennek ellenére mégsem válik monotonná a játék, sőt, ha bonyolult küldetéseket találtak volna ki, szerintem sokkal kevésbé lenne élvezhető. Az arcade hatás nagyon jót tett az anyagnak, még akkor is, ha ezzel egyszerűbb, mint a ZOE. Valahogy a Sega sikeresen tudta adagolni azt a hozzávalót, mely fenntartja a játékosban az adrenalin-szintet. Ráadásul hiába ugyanazok a feladatok, ám a feltételek sokszor változnak – ez is arcade-os beütés. Változik az időlimit – főellenségek és keményebb ellenfeleknél nincs is –, az ellenfelek száma, sőt, néha szövetségest is kapunk, akit a gép irányít és tevékenyen kiveszi a részét a harcokban.

A legfontosabb persze a terepek változatossága, bár itt sem kell valami óriási helyszínekre gondolni. A Sega – és általában az arcade – játékok hibája, hogy hamar unalmassá válnak, esetleg túl könnyen végigjátszhatók – talán ez volt a Dreamcast halálának egyik oka is. Nos, a Virtual-On: Marz szerencsére nem esik bele ebbe a kategóriába. Unalmas azért nem lesz, mert a játék igencsak felpörgetett, és már csak az időlimit miatt is ösztönözve vagyunk a gyors játékra. A 7 epizód na-



gyon hosszú, és annak ellenére, hogy egy-egy misszió teljesítése nem tart tovább 2 percnél, a teljes végigjátszáshoz hetek kellenek. Ha pedig 100%-ig kiakarod ismerni a játékot, akkor még több idő kell hozzá. A Dramatic módban ugyanis nemcsak a küldetések sikeres teljesítésén, hanem a VR-ek gyűjtögetésére is nagy hangsúly helyeződik, mivel természetesen sok-sok (majdnem 40) VR-t terveztek a játékhoz, melyek megszerzése nehéz feladat.

A Virtuaroid Select menüben – azaz minden küldetés előtt – választhatsz magadnak egy VR-t. Igaz, az elején még csak egy darab áll rendelkezésre, de ahogy haladsz előre, úgy nyithatod meg az újabb VR-eket. Minél jobb teljesítményt nyújtasz a pályákon, annál több VR nyitható meg. VR-t a következőképpen szerezhetsz: a missziók alatt végzett munkádat figyeli a játék, és a végén értékeli teljesítményedet. Mindenre pontszámot kapsz, azaz a gyorsaságra, elpusztított ellenfelek számára, nehézségi szintre, megmaradt energiára stb. Utóbbi kettő különösen fontos. Az összes VR begyűjtéséhez mindenegyes nehézségi szinten végigkell menni a stuffon. Az energiánál, pedig figyelj arra, hogy ne használj Repair Disc-et, mert az 25 ezerrel csökkenti a pontszámodat. Egyébként a legrosszabb értékelés az E rang, míg a legjobb az SS. Persze ez utóbbit baromi nehéz elérni, csak igazi profik képesek rá, mivel Ultimate-re kell állítani a nehézséget, és a lehető leggyorsabban kell kiirtani mindenkit. A megszerezhető VR-ek igen változatosak, mind erőben, mind külsőleg. Utóbbi miatt elismerés illeti a VR-ek tervezőjét Katoki Hajime-t, mert fantasztikusan szép gépeket alkotott. Főleg a főellenségek nagyon látványosak, melyek egyébként általában az epizódok végén jelennek meg, de menetközben is összelehet futni párral.

CHALLANGE MODE

Ha könnyedebb szórakozásra vágysz, akkor érdemes a Challenge módot választani. Itt nincsenek hosszas magyarázatok, egyből a harcmezőre kerülsz, ahol aztán mindenkit el kell intézni. Szövetségesed itt is lesz, akit ki is választhatsz. Ha sikerrel veszel egy missziót, jön a következő. Ennek ellenére nem túlélő módról van szó, összesen 12 pálya áll rendelkezésedre, persze a teljesítése ennek nem lesz egyszerű feladat – természetesen nehézséget itt is választhatsz. Indulhatsz Time Attack módban is, ilyenkor az idő lesz a legnagyobb ellenfeled. A Records pontnál pedig átnézheted milyen teljesítménnyel kerülhetsz fel a High Score listára. Érdekesség, hogy itt sokkal több VR közül választhatsz, az elején. Érdemes egyébként a csapatodat úgy összeállítani, hogy az egyik VR – mondjuk amelyiket te irányítod – egy kisebb, ám fürgébb, míg a másik egy nagyobb, de lassabb legyen. A kisebb gépek ugyanis hiába gyengébbek, nagy előnyük a mozgékonyság, míg a nagyobbak lassúságuk ellenére is nagy tűzerőt képviselnek. Ezzel ütőképes csapatot hozhatsz létre. Nagyon fontos, hogy ki a csapat vezetője, mivel ha a vezér meghal, az összecsapásnak vége. Így értelemszerűen érdemes először az ellenfél vezetőjét támadni. Ne felejtsd el, hogy a partneredet fel is tudod támasztani, legalábbis egy idő után!

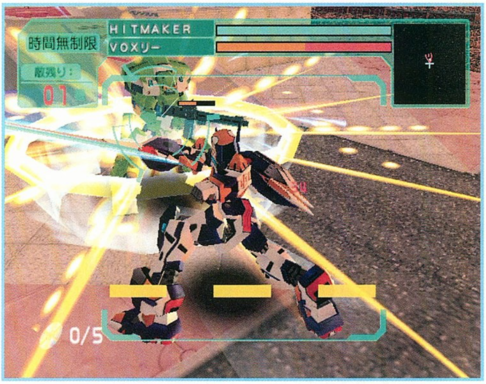
Ennek a módnak az egyetlen hibája, hogy nem lehet ketten egymást segítve játszani. A partnerünket csak a gép irányíthatja, emberi játékos nem.

VERSUS MODE

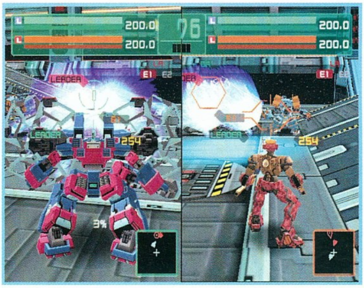
Ez a mód afféle Thrill Kill-féle négyes összecsapás, akár két emberi játékos részvételével is, persze lehet gépek ellen is játszani egyedül. Az akció ilyenkor osztott képernyőn meg, nagyon sajnálom, hogy nem lehet négyen játszani. Szintén választhatsz VR-t, de azt is megadhatod, ki legyen veled és ki ellened. Miután megvan a pálya is, kezdődhet az összecsapás. Élvezetes és szerintem jó gyakorlásnak a Dramatic mód előtt.

VR COLLECTION

Itt tanulmányozhatod át a megszerzett robotokat. Egész komplett kis összefoglalókat nézhetsz meg, részletekbe menő statisztikákkal. Ha gyönyörködni akarsz a VR-ekben gyere ide! Mondjuk szerintem szebb lenne, ha jobban is rá lehetne zoomolni a gépekre...







RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL

Először erről nem akartam írni, de pár óra játék után sajnos úgy kellett döntenem, muszáj lesz ezt is megemlítenem. Nézzük először tehát a kezelőfelületet, aztán a problémákat. Én az alap, azaz az Auto beállítással játszottam.

Mozogni természetesen az analóg karral tudsz. Gyengén támadni a Négyzettel, erősen a Háromszöggel lehet. A Kör több funkciót is betölt. Egyrészt ugrás, másrészt viszont ezzel lehet ránézni a célba befogott ellenfélre. Szerintem ezt hiba volt egy gombra tenni, mivel így muszáj felugrani, ha az ellenféllel szembe akarsz kerülni. Így gyakran buta ugrándozásba fullad a játék. Főleg, mikor az R1/L1-gyel próbálod befogni a célpontokat. Gyakran képtelen a célkereszt a hozzánk legközelebb álló célt befogni, aki persze erről tudomást sem véve lő minket halomra. Ilyenkor az X, azaz gyorsítás sem segít, mert az ellenfelek is igen fürgék. Ez amikor besűrűsödik az akció, bizony igen nagy káoszt eredményez. Hirtelen azt sem fogjuk tudni, ki-kivel van, melyet tovább tetéz a fantasztikus gyorsasága a játéknak – sokszor emiatt gyógyítani is nehéz (Select). Ez ugye sokszor a játszhatóságra is negatív hatással van. Persze ha jól bele tanulsz a kezelésbe, akkor nem lesz probléma, de az elején sok bajod adódhat. Ha azonban az alapokat elsajátítod, akkor már próbálkozhatsz bonyolultabb kombinációkkal. Rengeteg mozgást és támadást lehet ugyanis előhozni. A legváltozatosabb gomb + irány kombókkal nagyon erős és látványos csapásokat mérhetsz az ellenfelekre. Gyakorolj sokat, hogy mindent előhozz. Ne felejtsd el, hogy a főellenségek ellen inkább távolról küzdj, szép lassan, és inkább az egyszerűbb ellenfelekkel szemben menj közelharcra – ugyanis az ellenfél távolságától függ, hogy VR-ed lőfegyvert, vagy kardot (vagy más hasonló eszközt) használ.

ÖSSZEFOGLALÁS

Talán a grafika és zene maradt még ki eddig a tesztből. Előbbi vegyes képet mutat. Maguk a VR-ek szerintem nagyon jól néznek ki, és még a terepekkel sincs komolyabb probléma. Igazán nekem az effektek nem tetszettek annyira. A ZOE2 szebb ebben a tekintetben. Egyébként egy *jót* simán megér az értékelőben, tehát baj nincs vele. A zenékkel érdekes tapasztalatom volt. Valahogy olyan tipikusan „szegásak" a számok. Nehéz ezt elmondani, de utoljára MegaDrive-on és egy-két Dreamcastos cuccnál volt hasonló érzésem. Teljesen passzolnak a zenék a játékhoz, mégis, valahogy egyszerűek és pont ezért kellemes, diszkrét hangulatot eredményeznek. Nekem tetszettek.

Magát a játékot a ZOE1-2 kedvelőinek tudnám igazán ajánlani. Összehasonlításba nem bocsátkoznék, hogy a VO vagy a ZOE a jobb, az egyik inkább töményen az akcióra, míg a másik inkább a sztorira megy rá. A hasonlóság onnan ered, hogy a ZOE is inkább felpörgetett játék, nem azaz Armored Core féle, kicsit szimulátoros beütésű program. Így szerintem, aki a ZOE-ben a harcot élvezte, azok számára lesz tökéletesen élvezetes a VO: Marz is.

A veszély abban áll, hogy míg a ZOE 2-nél a történet folyamatosan fenntartotta a játékos figyelmét, itt a VO-ban csak a harcra koncentrál a játék, így előfordulhat, hogy – akármennyire is változatos az akció – kissé monoton lesz egy idő után. Talán lehetne menet közben több sztori, igaz, akkor nem lenne ennyire arcade jellegű. Mindent összevetve, ha kedveled az efféle stílusú rpobotos játékokat, akkor azt hiszem nyugodtan megszerezheted a VO: Marz-ot is, mert kizárt, hogy csalódni fogsz benne!

Veres Miki

VIRTUÁLIS MARS



MARTIN BELESZÓL!

Nem szeretem mostanában a robotos játékokat. Te igen? Akkor ezt vedd meg nyugodtan, mert mecha az van benne dögivel...

VIRTUAL-ON: MARZ

SEGA / HITMAKER

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (99KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ kellemes szórakozás, jót tesz neki ez az arcade jelleg
× irányítási nehézségek, néha kicsit monotonná válhat

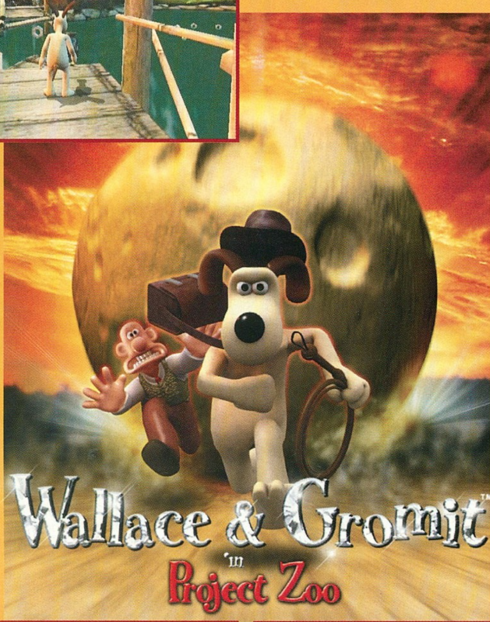
7.5 pont

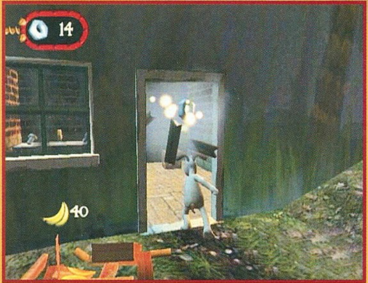
ŐKET IS UTOLÉRTE A JÁTÉKIPAR

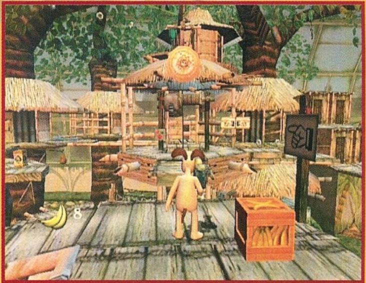


Wallace és Gromit szülőatyja Nick Park, a brit származású gyurma-animátor, aki kreatúráinak (pontosabban tehetségének) köszönhetően lett Oscar-díj tulajdonos. Karrierje az Aardman stúdiónál indult, itt fejezte be első, A *Grand Day Out* című kisfilmjét. 1989-re készült el a mű, fogadtatása kiemelkedő volt. Még akadémiai díjra is jelölték. A film megismertette a közönséggel Wallace-t, az agglegény, sajtkedvelő feltalálót és barátját, a rendkívül értelmes, hű ebet, Gromitot. 1993-ban újabb folytatás jött, *The Wrong Trousers* néven, majd két évvel később még egy epizód, A *Close Shave*. A filmek tartalom és forma szempontjából egyaránt szédületesen jól sikerültek. A feltaláló Wallace – ha épp nem reggeliző asztalánál olvas újságot –, rakétát küld a Holdra, kapura rúgó foci-automatát rak össze, reggeli-felszolgáló automatát fabrikál, vagy éppen önműködő kutyasétáltató nadrággal lepi meg kedves ebét. Gromit persze minderre egy szót sem szól, pusztán tekintetével és mimikájával fejezi ki jól érthetően, mit is gondol a dolgokról. Aki nem ismerné a sorozatot, képzelje el, amint Gromit egy napilapot olvas, melyen az egyik vezércikk így szól: „Kutya, aki újságot olvas". Igazi angol humor. Vagy egy hosszabb példa, részlet a Snowmanatron epizódból...

Gromit sállal a nyakában épít hóembert a havas kertben. Pontosabban hószobrot, mely gazdáját ábrázolja *Rodin Gondolkodó* emberének tartásában. Wallace viszont legújabb találmányával, egy hóember-gyártó masinával van elfoglalva. A szerkezetet egy targoncán szállítja a kertbe, majdnem neki is tolat a kutyusnak és szobrának (tolatásjelző már sípol). De végül megáll, és a szobor is egyben marad. Aztán a feje mégis leesik. Gromit ekkor már kissé bánatos. Majd azt követően, hogy Wallace masinája egy ronda, három golyóból gyúrt hóembert dob a szépen mintázott szobor helyére, a kutya ledobja sálját, s bevonul a házba. Még az ajtót is magára vágja. A csapódástól viszont a háztető szélén felgyülemlett hó megindul, leesik, s beborítja a feltalálót, aki így mégiscsak hóember alakot ölt... Nem is részletezem tovább, eredetiben kell látni ezeket a filmecskéket! Na meg a játékról is ideje lenne már ejteni néhány szót.







A **Project Zoo** egész ígéretesen, Wallace és Gromit reggeliző asztalánál kezdődik. Kiderül, hogy örökbefogadott állatkerti jegesmedvéjüknek, Archie-nak születésnapja van, illene hát meglátogatni. Az állatkert kapuja viszont nyitvatartási időben zárva, jókora lakat lóg rajta. E pillanatban egy furgonnal begördül Feathers McGraw, a kimért, számító, gonosz pingvin. Mint megtudjuk, átvette az irányítást az egész állatkert felett, ketrecbe zárta az összes kölyköt, és elrabolta a szülinapos jegesmedvét. A ravasz pingvin egyébként körözött rabló, ismerhetjük már a gyurmafilmekből. Ő az, aki a *Wrong Trousers*-ben egyszerű albérlőként jelenik meg Wallace házában, de valójában előre megfontolt szándékkal kitúrja Gromitot a szobájából, és saját gyémántlopási akciójához használja ki a gyanútlan Wallace jóindulatát. A játékhoz visszatérve; a két jó barát követi a pingvint és foglyát a teljesen kihalt állatkertbe, ahol aztán már a játékostól függ, mikor szabadulnak ki az állatkák.

Innentől sajnos elfelejthetjük az igazi W&G hangulatot, mert egy középszerű, gyűjtögetős/ugrálós/mászkálós platformjátékban fogjuk Gromitot irányítani. Wallace csak mellékszerephez jutott. Jön mögöttünk, s alkalomadtán az általunk összegyűjtött szerszámok és anyacsavarok segítségével különböző, a továbbjutást segítő műszaki berendezéseket javít meg. Gromit elvileg a platformjátékokban megszokott mozdulatokra képes, tehát sétál, fut, ugrik, üt/rúg, úszik, guggol, lopakodik, fenékkel földbe csapódik. Még a falra is felfut és hátraszaltóból földet ér, mint Neo a tréningprogramban. Fegyvere is van: Wallace rögtön az első pályán mancsunkba nyom egy banánlövő pisztolyt, amit sokat kell majd használni, de csak később, és nem is mindig ellenségre (gyakran mechanikus szerkezetek gombjaira kell célozni). Eszköztárunk persze bővül majd, többek között porral oltó készülékkel s valami trutymóvető puskával.

A jól hangzó részletek ellenére sajnos az egész platform-rész rendesen el lett baltázva. Már az első pálya mérhetetlenül idegesítő és bosszantó. Fejfájást okoz. Tetőtől talpig 3D-s a program, de elképesztőeń rossz a kamerakezelése. A nézet folyton elakad, beszorul valahová, természetesen mindig a legrosszabb pillanatban. Van egy rész például, ahol egy sziklán áll Gromit, tüzes lávafolyammal körülvéve. Már ugranék is vele a következő kiszögellésre, de ehhez előbb bal karral irányba állítom a kutyát, jobb karral gondosan pozícionálom mögé a kamerát, majd nekifutok és nyomom az ugrást... Csakhogy! A kamera közben magától félreugrik, új irányból mutatja az ebet, aki az eredetileg megadott szikla helyett most már jobbra, egyenesen a lávába ugrik. És ez nem csak egyszer fordult elő! Vagy már az első pályán, a fa tetején, ahol egyenesen neki kell futni, hogy átugorjunk egy liánra: itt sem lehet rendesen Gromit háta mögé vinni a kamerát, mert ott van a vastag fatörzs, ami ezt valahogy megakadályozza. Egyszerűen lecsúszik róla balra vagy jobbra a nézet. Elkeserítő! És ez még semmi. Ejtsünk pár szót az ugrásról. Ha megnyomjuk egyszer az A gombot, Gromit ugrik. Vajon, ha kétszer nyomjuk meg, duplán ugrik? Hát nem! Magasra úgy tud ugrani (szaltózni), ha a bal karral egy gyors, 360 °-os pörgetést végzünk, és azonnal rányomjuk az A gombot. Akármilyen hihetetlen, de sokszor még a legkisebb pillérről is ezzel a módszerrel kell továbbjutni. Persze, ha későn nyomjuk az ugrást, vagy nem pörgetjük elég gyorsan a kart, kutyánk máris mellé lép... Folyamatos hibákat produkál a hanyag ütközési térkép is. Gromit tappancsa eltűnik a földben, kötélen lógva a mellső végtagja keresztül megy a fején és hasonlók. Vannak kevésbé konkrét bajok is a játékkal, például a pályatervezés hiányosságai. Sokszor nem világos, mi a feladat, merre is kéne haladni. Egy rutintalan játékos már az első pályán belezavarodik, hogy a túlzsúfolt terepen kínálkozó többféle feladat közül melyik mellékes és mi az, ami feltétlenül szükséges a továbbjutáshoz (megoldás: ha épp nem főellenséggel küzdünk, a cél mindig valamilyen állatkát kiszabadítani).

Szemet hunyva, de legalábbis hunyorítva a hibák felett, a játék grafikáját jónak mondhatjuk. Dús környezetet és helyenként meseszép, valós idejű megvilágításokat láthatunk a pályákon. Wallace és Gromit modelljei filmbéli énjüket idézik, leszámítva, hogy kopár textúráik egyáltalán nem keltik gyurma vagy bármi plasztikus anyag látszatát. Amit viszont nagyon eltaláltak a készítők, az a figurák életre keltése. Gromit mozgása, egész viselkedése olyan színvonalon lett megvalósítva, amilyenen az egész játékot kellett volna. Úszása igazi kutyaúszás, kapaszkodás közben aranyosan kinyúlnak a lábai, fülei össze-vissza mozognak, és ha feje fölé visszük a kamerát, közvetlenül a szemünkbe néz. Annyi érzést fejez ki ez a kedves kiskutya, hogy képes még a játék legbosszantóbb pillanataiban is mosolyt csalni az ember arcára. De hasonlók mondhatók el Feathers-ről, a galád pingvinről is. Ő is külön egyéniség, kár, hogy csak ritkán tűnik föl. Wallace szintén megfelel filmbéli eredetijének, bár némileg idegbajosan viselkedik, és gyakran ismétlődő beszólásai, rikácsolása hamar zavaró lehet – még ha filmbéli eredetije, Peter Sallis szinkronizálja is.

Olyan érzésem van, mintha recept alapján készült volna a Project Zoo. Felütötték a Nagy Könyvet a „platformer" szónál, vették a hozzávalókat – 3 ismert főhőst, 6 helyszínt, 23 missziót, 7 bonusz pályát és néhány részletet a filmekből –, majd mindezt elegendő szakértelem hiányában egymásba keverték. Hogy aztán melyik fázisban romlott el a játék, ki tudja? A történet tulajdonképpen nem rossz. A grafika is tetszetős. Talán a pályatervezők és a programozók nem remekeltek eléggé a Frontier műhelyében. Az egész játékot végig lehet vinni 7-8 óra alatt, de már a felénél annyira sablonossá válik, hogy szinte meg is felejtkezünk a két főhős jelenlétéről. Az „így készült" videóban nyilatkozó Nick Park sem tűnik őszintén boldognak. Annyit mond, hogy nagyon odafigyeltek a két jó barát hiteles megformálására, és hogy szerette volna őket egy igazán jó játékban viszontlátni. Ezzel mi is így vagyunk. Úgy tűnik, mintha a mester nem lenne teljesen elégedett a végeredménnyel. Persze lehet, hogy csak én kombinálom túl a dolgot. Voltaképpen mégis csak békés, aranyos lett a Project Zoo. Ideális lenne minden korosztály számára, ha nem léteznének nála sokkal jobban összerakott játékok is a piacon.

Stil.

MARTIN BELESZÓL!

Annyit néztem régebben a W&G gyurmafilmeket, hogy még egy pólót is vettem, amin Gromit vigyorog – gondolhatjátok, mennyire rá voltam izgulva a játékra... Azt szeretem Stilben, hogy úriember; én a játszhatóságra az „elmegy" jelzőt igen finom megfogalmazásnak ítélem – szívem szerint az „sz"-szel kezdődő, „ar"-ral végződő kis szócskát használtam volna. Először nem hittem el, hogy ez a végleges játék. Hát ez egy istencsapása... :(Arra kötelezném az irányításért felelős munkatársat, egész életében így kelljen platformról-platformra ugrálnia...

WALLACE AND GROMIT IN PROJECT ZOO

BAM! ENTERTAINMENT / FRONTIER

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
1 mentés 15 blokk

✔ gromit tekintete
✕ elrontott kamerakezelés, kevés igazi angol humor

6 pont


SHOP
WARNING
FOR THE PERFECT WASH
LAUNDRY BASKETS
FOR BEST RESULTS PLEASE DO NOT OVERLOAD THESE MACHINES JUST LOOSELY FILL WITH WASHING
Ez az a hely,
ahol Tom gumija teljesen elkopott.
motogp
NOKIA
A MotoGP™ az N-Gage™ játékgépen! Válaszd ki „gyári” csapatodat és versenyződet, hogy a világ legmenőbb pályáin, többjátékos módban is versenyezhess! Töltsd fel az elért pontjaidat a THQ világranglistára!
n-gage.com
N·GAGE
bárhol
bárkivel
NOKIA
THQ WIRELESS
Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. Game and Software © 2003 THQ Inc. MotoGP™ and © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP és a hozzá tartozó logók, karakterek, nevek és megkülönböztető jellemzők a Dorna Sports, S.L. és/vagy tulajdonosainak kizárólagos tulajdonát képezik. Használata engedélyezett. Minden jog fenntartva. A THQ, a THQ Wireless és a vonatkozó logók a THQ Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Egyéb említett termék- és cégelnevezések tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek.

Mely játékok sorolhatók az *intelligens akciójátékok* kategóriájába? Természetesen azok, amelyekben nem csak szimplán megyünk, lövöldözünk...hanem gondolkodunk, taktikázunk, esetleg lopakodunk, vagy egy-egy feladatot más-más módon is megoldhatunk vérmérsékletünk szerint.

Tehát ebbe a kategóriába bekerülhetnek a következők: Metal Gear. Az egyik legismertebb alkotás a műfajban. Lapulunk a falakhoz, elrejtőzünk minden lehetséges helyre, álmélkodunk a ragyogó mesterséges intelligencián, na, meg a remek történeten, a csodálatos hangulaton. De ott a Splinter Cell is. Ez a másik remekbeszabott program a semmiből tűnt elő, eredetileg csak X-re, majd minden géptípusra. Bemutatkozásával egyből megremegtette az MGS trónját, hiszen nagyon közel került ahhoz, hogy sikeresebb/közkedveltebb legyen az előbb említettnél. (De talán sokak számára sikeresebb is volt.) A Ghost Recon, Rainbow Six jellegű hírességeket nem veszem annyira ebbe a kategóriába, hiszen inkább az FPS műfajhoz állnak közelebb, mint ezekhez a külső nézetet használó, 3D-be álmodott különlegességekhez. Tulajdonképpen azért gondoltam erre a stílusra így hirtelen...már a cikk elején, mert a KS pont ebbe stílusba helyezhető be leginkább. Hogy mennyire érvényesül a már említett két hatalmas név mellett, azt csak később fogjátok megtudni, de annyit azért már most elárulhatok, hogy nem kell félteni a Namco üdvöskéjét, mert igen jól sikeredett. Még ilyen minőségű konkurencia mellett is megállja a helyét!

azért ne felejtsük el. Gond nincs ezzel, mert ami jó, az jó...még akkor is, ha emlékeztet valamire. Az összevágott jelenetekben a menő katonai ruhákban feszítő úr sokfajta helyzetben megtekinthető. Először az esőben áll, mialatt egy helikopter húz el a levegőben. Azután romok között, barlangokban, raktárokban, meg valami bázison lövöldözik. Az akció egyre pörgősebb, emberünk ládák, oszlopok mögé bújva tüzel a támadókra. Hol csak a fegyverét dugja ki a biztonságot nyújtó fedezék mögül, hol pedig teljes felsőtestével kihajolva célozgatja a csúnya bácsikat. Időnként a géppisztoly/puska célkeresztjén át láthatjuk az eseményeket, ami igen meggyőzően jön le tévénkről, főleg az a jelenet, mikor az egyik katona egy fadeszkán menekül előle, kezét hátratartva. Közben a főszereplő felrobbant egy tengeralattjárót, majd egy városi utcának kinéző terepen egy támadó helikopterre lövöldöz nagy vehemenciával. Mivel az mindenki kedvence, a mesterlövészet sem maradhat ki. A katona bemérése, majd fejbelövése következik.

Hamarosan véget is ér a rövid kis bemutató – amilyen kevés időben, olyan étvágyhozó is egyben a megrögzött játékosok számára. Én ilyen vagyok, és megsúgom, nagyon nehéz volt végignézni a bejátszást, mivel már az első pár jelenet után sűrűn pislogva szorítottam az irányítót. Csak a hivatástudat akadályozott meg abban, hogy el ne indítsam rögtön a programot.





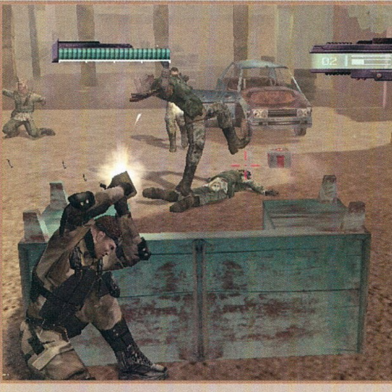
„SZÉJMÁJNÉM" – HMMM? MIT AKARSZ, HE?

Már az E3 DVD-n is láthattuk, nem mindennapi kalandokban lesz részünk, ha a KS elérkezik hozzánk. Megfigyelhettük, ahogy a hős ládák mögé bújik, majd kiemeli mögüle a fegyverét, hogy azután vaktában lövöldözzön az ellenre. Igazán jópofának tűnt, de azt meg kell jegyeznem, kicsit szkeptikus voltam, mivel bármilyen nagy név is a Namco, azért az utóbbi években nem minden játékuk működött vérprofi módon. Valamelyik túl árkádos lett, de volt, amelyik a játszhatóságon, játékélményen vérzett el.

A lemezt elindítva egy ízléses címképernyő fogad minket, kis várakozás után pedig elindul a sokféle pályát bemutató demonstráció, ami alá remekül megkomponált muzsika is dukál. Amolyan MGS minőségben, hogy a „behatásokat"

KILL SWITCH

Megjegyzem, mikor unokatestvérem később nálam járt, és rögtönzött bemutatót tartottam neki, pár lépés – sarokban lapulás, célkeresztes nézetből, vagy fegyverkidugós módszerrel leölt terrorista – után már ragadta is ki a kezemből a kontrollert *„adodmánide!"* felkiáltással.



Ja...hatásos kis játék. A videó után a Start menübe kerülünk, ahol mindenki végezze el a szükséges beállításokat, majd indítson egy új játékot (később lehet használni a Load menüpontot is...főleg, hogy ha már előbbre jutottál, később a missziók között is lehet válogatni betöltés után). Egy kellemes női hang búgja fülünkbe: *„Say my name"*...az akció pedig kezdetét veszi...

„SZÉJMÁJNÉM" – JA, HOGYNE... EZT MÁR HALLOTTAM. MONDJ ÚJAT

Először egy bázis jellegű tréningpályával találkozhatunk. Tiszteletkörök lefutása, avagy az irányítás elsajátítása következik. Mozgás, bujkálás, fedezék mögül kihajolás, célzás, fegyverek használata. Abszolút kézre áll a kezelés...ez az a fajta irányítás, amire azt mondhatjuk, megfelelő egy ilyen jellegű játékhoz. Az ilyen bevezető helyszíneken (lehet, hülyeség) nem szoktam nagyon belemerülni a megjelenítés milyenségének elemezgetésébe, mivel nem arról szólnak ezek a részek, hogy *nyűgözzük le a játékosokat*, hanem inkább arról, hogy tanítsuk meg őket játszani. Ez természetesen most is így van. Én gyorsan megtanultam játszani, mentem is hamar tovább, ne húzzam az időt, gyorsan belevethessem magam az akcióba. Kis *cyberizéfiling* bevezető következik, aminek értelmét nem láttam, de azt gondoltam, most csatlakoztam fel a rendszerre. Lassan éreztem is, ahogy a koponyámba behelyezett aljzat felizzik...és már be is kerülök a virtuális világba...nem, nem jött össze, de majd tíz év múlva már biztos így fog működni a dolog.

Egy ház melletti kis udvaron találtam magam, a főhős kis eligazítást kap, majd az irányítás végre nálam van. Nem...ne is kérdezzétek a fickó nevét...nem barátkozni akarok, hanem játszani. Balra elsétálok, arra semmi. Jobbra is elnézek, az ablakok előtt először nem guggolok le, lőnek is rám rögtön vagy száz töltényt. A sorozat végével békaügetésben az ajtóig, berohanok hősies kiáltással, majd ismét béka következik, de most már nem ügetésben. Inkább úgy terülök el, mivel megsoroztak minden oldalról. Nagy megelégedéssel nyugtázom magamban, itt nem jön be a Rambo módszer. Itt bizony taktikázgatni kell. Most már lassabban indulok neki. Közben kicsit szemrevételezem a helyszínt is. Na, meg úgy egyébként a látványt. Emberem úgy rohan, mint valami *G. I. Joe figura*. Felettébb vicces a mozgása. Vagy az előbb említett játékfigurák jutnak róla eszembe, vagy az, hogy az előbbi kudarcos betámadásnál szegénykém nem bírta visszatartani belének heves sürgetését, ami meg távozott, azt felfogta a nadrág...ezért hát a kicsit „furcsa" futási technika. A környezet megfelelően néz ki. (Ugyan érdekes, hogy a falak árnyékot vetnek, a kapu rácsai meg nem.) A ház mellett kerekek, tégladarabok, nem messze egy busz roncsa figyel. Mind kellemes látvány, bár belső nézetből már nem annyira feledhetetlen élmény, de azért így is meggyőző. A messzebb álló épületek elmosódása nagyon állatul fest, a szélfútta por is jó lenne, csak egy baj van vele...méghozzá az, hogy mintha egyenes csíkokban száll. Szabad szemmel is látni, valami programozási tökéletlenség miatt természetellenesen működik a dolog. Emberünk kidolgozottsága megfelelő, még az árnyéka is rendben van...a különböző felületeken rendesen megtörik, ahogy annak lennie kell.

A JÁTÉK MOST KEZDŐDIK!



Ismét megindulok jobbra. Most már óvatosabban osonok el az ablak felé, ahol aztán le is guggolok, nekilapulva a falnak. Bent hangos vita folyik, így lesből lőhetem fejen az egyik társalgót, majd a másikat veszem célba, aki a dívány felé hátrálva tüzel rám, mialatt egy harmadik katona fut be az ajtón. Macska-egér játék következik. Én is kibújok néha a fedezék mögül, meg ők is...amúgy leginkább a fegyvereinket dugjuk csak ki a fedezék mögül, de úgy nem biztos a célzás sajnos. Hiába...ez a vaklövöldözés. Jogos. Miután nekik bevégeztetett, megyek az ajtóhoz. A kis folyosón berohanok, fotel mögé beásom magam. Onnan még az isten sem robbanthat ki. Már nem annyira a vaklövölde stílust használom dívány mögé bújt ellenfeleimmel szemben, inkább a kihajolós módszert favorizálva hamar eredményt mutathatok fel. Át a díványhoz, tovább tisztítva a terepet. Oldalt még van valaki, meg az emeleten is mustrálgat valami perverz. Ő is megy társai után...a levesbe. Innentől kezdve séta előre...egyik házból a másikba. Időnként akció, tetőn látványos városnézés (átlátni másik épületekhez...igényes kép...szinte lemászik a város a képernyőről), gépágyúval való halálos találkozás kikerülése, a végén pedig egy tiszt likvidálása. Mivel azonban az áru nincs meg, mehetünk az utcákra is rendet bontani. Ez a hely kicsit olyan iraki utánérzés, vagy valami hasonló. Itt is lesz dolgunk, érdemes továbbra is lapulni, mert a nyílt terepeken hamar lepuffanthatnak minket. Főleg akkor, ha nem vesszük észre az ablakokban megbújó lövészeket. Életerő minden sarkon található, használjuk is egészséggel. Egyébiránt nagyon hangulatos az egész, már gránátok is repkednek felénk időnként, a gépágyús lesben állókkal pedig továbbra is vigyázni kell, mert könnyen befejeztetik velünk rövidke pályafutásunkat.

„SZÉJMÁJNÉM" – JÓ... NEM MUSZÁJ NEKÜNK TÁRSALOGNI

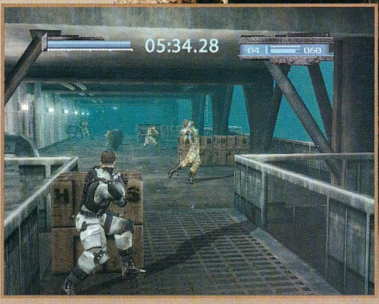
Az már szerintem kiderülhetett számotokra, hogy elégedett vagyok a programmal. Az azonban még nem, hogy miért is vagyok az.

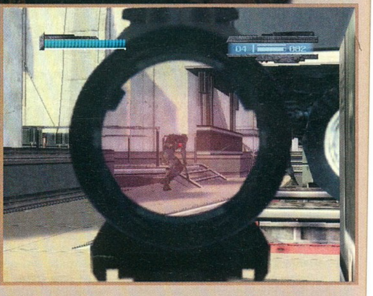
Elsőként azért, mert jól néz ki a stuff *grafikája*! Nem szemet gyönyörködtető, nem forradalmasítja a piacot a motorja, hanem mert egyszerűen csak nagyon kellemes. Kis hibákkal ugyan, de rendesen működik. A lövedékek nyomai általában a falakon maradnak, a töltényhüvelyek pedig szétszóródnak a földön, de a halottak sajnos nem maradnak a helyükön...szinte látom lelki szemeimmel, ahogy a fejlesztők kicipelik őket virtuális vállukon. Ezt a látványt pedig nem szeretem. **A hullák igenis maradjanak hullák, a helyükről pedig ne császkáljanak el!** A videók azonban a megszokott tökéletes Namco minőséget hozzák, ami ugye mindig nagyon látványos volt. A *játszhatóság* is pont megfelelő, amit csak a kamera időnkénti elcsúszása ront le. Nehézségben igazán el lett találva, mivel általában megküszködünk a pályák végigjátszásával, de nincs olyan feladat, ami igazán megoldhatatlan lenne. A mesterséges intelligencia elég jó, bár időnként bekattannak az ellenfelek, de többnyire megfelelően reagálnak a különböző helyzetekre. Kár, hogy a megjelenésük teljesen előre meghatározott, avagy többszöri játéknál nem nagyon érnek majd minket meglepetések.

„SZÉJMÁJNÉM" – HÁGGYÁMÁ' EZZEL A HÜLYESÉGGEL!

A későbbiekben mindenfelé ellátogathatunk, hogy megismerjük a világot. Először egy kis tengeri csata következik. Itt a már látott esőben kell irtanunk az ellenfeleinket egy hatalmas hajó fedélzetén. Ennek a pályának van leginkább MGS hatása. A rakteret is megtisztíthatjuk, azután C4-esekkel kell kicsit átrendezni a terepet. Észak-Koreában egy bázist látogatunk meg, itt rengeteg őr jön, ezért mindig ügyeljünk a támadásokra. Azután egy ősi templom romjai között kell kutatni, ami már kissé veszélyes, még a profik számára is nyújthat rázós helyzeteket. Említeném például az egyik helyszínt, ahol egy kanyargós lépcsőn lejutva valami hídszerűségen kell átjutnunk. Csak az a baj, hogy a túloldalról gránátokat lődöznek ránk, közben valaki golyószóróval tüzel, na meg még katonák is szaladnak be jobbról (természetesen az egyik szintén gránátokat lő). Elég nehéz rajta túljutni, nagyon kidolgozott stratégia kell hozzá (ami alatt persze nem azt értem, hogy átszaladsz ordítva, mindenkinek nekiesel, mint egy vadállat, azután pedig elégedetten húzod meg piros fejpántodat *„ez az én háborúm"* felkiáltással). Amikor pedig már végre átértél...na mindegy... (Ezt majd megtapasztalhatod magad :)

Közben persze jönnek a videók is, amikből egyre többet tudhatunk meg. Az már Korea felé kiderül, barátunk elveszti szerelmét. Ez még nem is nagy cucc... De ami a templomromok előtt látható...hát az már megérdemel pár szót. Hangulatilag még a Mátrix is elbújhat mögötte. Jön egy helikopter, tucatnyi zsoldossal együtt – hősünk pedig akcióba lép! Szavakban leírni nem lehet, hogy milyen látványosak ezek a jelenetek. A már elintézett ellenfelek a levegőben maradnak...abban a pózban amibe akkor kerültek, mikor a főszereplő lecsapta őket. Tényleg eszméletlen. Mikor ezt láttam, arra gondoltam, már ezért megérte leülni a játék elé. Aztán a *„hamis front"* misszió kezdetekor megtudhatjuk, ki is az, aki keveri a keverhetőt. Valamint azt is láthatjuk, hogy hullik ki az élet valótlan valóságából hősünk szerelme. Itt egyébként újabb Mátrix jellegű elem tűnik fel, méghozzá a csupasz, fehér tér képében. (Még a végén kiderül, hogy az egész csak játék?) Emberünk is megmondta, mikor rákérdeztek, hogyan is érzi magát: *„Mint egy videojáték főszereplője..."* Ejnye...a történet érdekességeit nem lövöm le, járjatok utána magatok, mert megint megkapom a magamét pár embertől.





Szavatosság terén közepes anyaggal állunk szemben. Leköt minket, de leginkább addig, míg a történet végére nem járunk. Utána már csak időnként fogjuk elővenni a lemezt, méghozzá a rejtőzködős lövöldözés miatt. Ami nagyon hiányzik, az a multiplayer. Mondjuk interneten, akár tizen, húszan játszva, csapatokba tömörülve. Lehetne taktikázni, bekerítve támadni, meg egyebek. Hatalmas durranás lenne szerintem. A *zenék* iszonyatosan jók, nagyban emelik a hangulat minőségét, és a *hangokkal* sincs baj. Az előbb említett *hangulat* pedig szintén remek. Eleve nagy ötletnek tartom, hogy mindenhova elbújhatunk, majd kihajolva, vagy a fegyverünket kitartva tüzelhetünk az ellenfeleinkre. Aztán még ott a történet érdekessége is, amit mindenképpen szeretnénk megérteni. Olyasmi a KS is, mint az előző számban bemutatott Freedom; úrrá lesz rajtunk idővel a „na még ezt a pályát megcsinálom" érzés. Ez pedig elárulja egy játékról, hogy mennyit is ér. A KS elég sokat, vagy legalábbis *az árát mindenképpen*. Jó kis kommandós stuff! Jók a fegyverek, az azokat megjelenítő belső nézetek, lehet *sznájperkedni*, mindent megtehetsz, amit egy ilyen programban szeretnél. Bár megvannak a hibái, mégis azt mondom, érdemes beszerezni, szinte már **kötelező** az alapmotívumként megjelenő új kezelési ötlet miatt. Idővel pedig az is kiderül, ki/miért mondja: *„Say my name..."*.

Bevallom: elsősorban nem emiatt játszottam vele...inkább azért, mert egyszerűen jó volt benne lövöldözni, lapulni, osonni, bujkálni.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem játszottam végig a stuffot, sőt, igazság szerint még a feléig sem vittem el. Valami hülye érzés kerített hatalmába játék közben... Ugyanaz az érzés, amit a Dead to Rights-nál is bejött nekem. Tök szép a grafika, totál egyben van a látvány, jópofa a bujkálás, de valami hiányzik... Nehéz ezt megmagyarázni. Olyan *üres* a hangulat. Úgy érzem, mintha az egész játékot kajak kizárólag csak egy ötletre építették volna rá, mégpedig a „fedezék mögül kilövésre". Persze lehet, hogy csak rossz passzban voltam... Inkább nem is szólok többet.

KILL.SWITCH

NAMCO

MÁS VERZIÓ: PS2

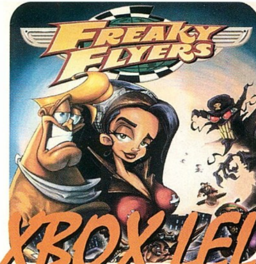
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

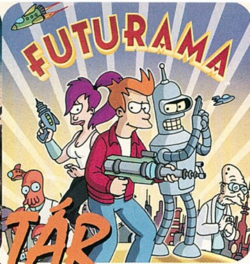
1 Játékos
1 mentés 8 blokk

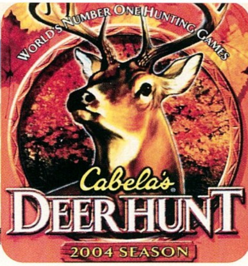
✔ nagyon jó alapötlet, remek hangulat, kitűnő zenék

× kicsit kiszámítható támadások, kisebb hibák... üvölt a muliplayer támogatásért

8 pont









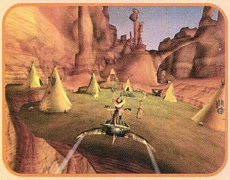
XBOX LELTÁR

FREAKY FLYERS

Az átlagban „tucatgyártásos” technikával működő Midway (időnként beletenyerelve valami nagyon jó ötletbe, vagy éppen egy kritikán aluli szemétbe) most sem hazudtolja meg önmagát. Kiadták az FF névre hallgató kreálmányt, ami olyan nagy elődök véréből táplálkozik, mint mondjuk a Mario Kart, de hogy ne legyen annyira összehasonlítható az eredmény a korábban említettel, nem a földön zajlanak a versenyek, hanem a levegőben. Viccesen idióta hősökkel repkedünk a különféle repülő szerkezeteken – leginkább még a Wacky Racers juthat még eszünkbe erről. Hatalmas újdonságként (egy csecsemőnek minden vicc új alapon…) azonban nem csak előzgethetjük egymást, de még lövöldözhetünk is. Hurrá, hurrá! Vannak felszedhető extrák (rakéta, „akna”, gyorsító, pajzs…stb.), valamint egymástól eltérő pályák. Utóbbiak egész jól vannak megoldva, még grafikailag sem rossz a változatos helyszínek látványa. Ami üröm az örömben: sajnos gyakori a beszaggatás, ami kicsit kellemetlen a rengeteg apró feladat végrehajtásának bonyolult műveletei között. Szintén üröm számba megy: bár nagyszerű, hogy ennyi „mellékküldetés” van a fő feladat



mellett (átjutni a célvonalon, ha valakinek ez nem lenne világos :), idővel annyira szemetek az ellenfelek, pályák, hogy időnk sem lesz ezekre az apróságokra figyelni. Kilőni a célkereszteket, szedegetni a makkokat, kidönteni fákat, levadászni a madarakat és egyéb nyalánkságok (ezek csak az első pálya sajátosságai, lehet elképzelni, mi lesz később). Sem energiám, sem idegem ezekhez, mialatt idióták lövöldöznek rám, előzgetnek, én meg lavírozgatok a kanyarokban, meg a különböző domborzati viszonyok között. Az ellenfelek nagyon csalnak, a helyszínek pedig nagyon nehezek egy idő után. Az apróbb ötletek, kiegészítő feladatok, alternatív játékmódok ötletesek néha, de az összképen így sem sikerül javítani. Ez egy átlagos játék, néhol kellemes (de beszaggató) grafikával, sokszor bosszantó játékmenettel. A kutya sem fog emlékezni rá. Teszt a 64-es számunkban.

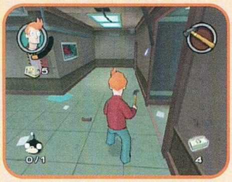


MÁS VERZIÓ: PS2

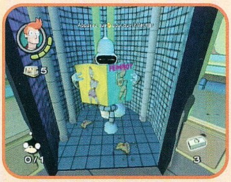
6 pont

FUTURAMA

A Simpson család még hazánkban is nagyon népszerű, sokaktól hallottam már, mennyire nagy hatással volt az illetőre ez a kis bugyuta rajzfilm (köztük szerepelek én is). Azonban van egy „testvére” is ennek az alkotásnak, ami a Futurama névre hallgat. Tulajdonképpen megegyezik a két mű stílusa, csak az utóbbi (nevéhez hűen) a jövőben játszódik…ettől függetlenül viszont hasonlóan nagy élmény mindkettő. Egy új DVD megjelenéséhez kötve kiadták a sorozat játék változatát is, ami a platform stílusba kalauzol el bennünket. A grafika megőrizte a filmváltozat sajátosságait, köszönhetően a nagyszerű cell shading eljárásnak, amiről már többször is említettem, mennyire tetszik. A feladataink nem különösebben újszerűek, igazából csak olyasmiket tehetünk majd, amiket már megszokhattunk hasonló műfajú programok esetében. Igazán csak azon van itt a hangsúly, hogy akik szeretik a rajzfilmet, azok remekül fogják érezni magukat a játék alatt is – köszönhetően a jópofa beszólásoknak, helyzetpoénoknak, valamint a komplett idióta szereplőgárdának. Van



azonban rengeteg hátrány is! Ilyen a kimondottan szemét játékmenet, ami többeknek az agyára fog menni. Néha olyan feladatokkal találkozhatunk, hogy a hajunk is kihullik tőlük. Ami még + kellemetlen… Bár szép a grafika, sokszor nagyon sivár is emellett, valamint ismétlődő, unalmas. Lehetett volna ennél sokkal jobb is. Átlagban azt lehet mondani, hogy hétköznapi embereknek nem nagyon fog tetszeni, ami érthető is, mivel a stílusban ennél sokkal jobb képviselőkre is bukkanhatunk. Rajongóknak viszont szinte kötelező végigjátszani, még ha csak úgy is, hogy kölcsönkérik valakitől, kikölcsönzik valahonnan. Nem vagyok teljes mértékben megelégedve az eredménnyel, ezért a hat pont. Azonban a rajongók kábé másfelet még hozzátehetnek, így teljesen jogos a hétésfél, amivel Dzsoni jutalmazta (Konzol 64).

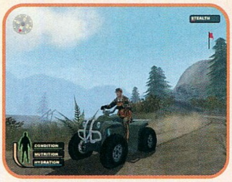


MÁS VERZIÓ: PS2, GC

6 pont

CABELA'S DEER HUNT 2004 SEASON

Az előző Konzolban már teszteltem az anyag PS2 változatát, a véleményem pedig azóta sem változott különösebben. Főleg azért, mert ez csak egy átírat, ami megőrizte a korábbi tesztanyag minden jellemzőjét. Na, de miről is van szó… Ez egy vadászat szimulátor. Embert választasz, felszerelést, fegyvert, majd megindulsz a hegyekbe, pusztákba, erdőkbe, hogy zsákmányt ejthess a szegény, ártatlanszemű kis szarvasok, őzikék között. A szimulációs rész nagyszerűen van megoldva, még arra is figyelnünk kell, honnan fúj a szél, mert ha a hátunk mögül, akkor a prédák megérzik a szagunkat, aztán futkoshatunk utánuk (viszont befújhatjuk magunkat „szarvas parfümmel”, így áthidalva a fajok közti érzelmi, szexuális különbségeket :). Így van ez a zajokkal is. Bár használhatunk járműveket, ügyelni kell a hangoskodásra (gyalog is), mert a nagy zajongás ismételten testmozgáshoz vezet. Sátorba bújhatunk pihenés végett, magaslesen őrködhetünk, csapdákat emelhetünk. Mindezek mellett pedig bejárhatunk rengeteg szép helyet is, láthatunk farkasokat, medvét, mókust (vagy



mit…nem biztos, hogy mókus volt, de az tuti, hogy világos színe volt, gyorsan futott, és hosszú volt a farka…a következtetéseket le lehet vonni, de nem hiszem, hogy Marky Mark után lövöldöztem órákig ;). A kis terepjáró (homokfutó, vagy tudom is én) irányítása borzalmas, a motoros szán már egészen emészthető, de van még itt csónak is…szóval a járművek között is lehet nyugodtan válogatni (helyhez kötötten persze). Bizonyos mennyiségű trófea begyűjtése után következhet az újabb helyszín. A sportszerűtlen vadászok azonban elvesztik a skalpot, amiért küszködtek…tehát nincs értelme a csalásnak! Mi itt a szerkesztőségben elhatárolódunk ettől a „sportágtól”, ami azt jelenti, hogy bár igényes (átlagon felüli, de messze nem tökéletes) stuffnak tartjuk a programot, inkább csak környezettani kirándulásokra ajánljuk. Virtuálisan se öldössétek szegény állatokat!



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

FPS…egyik kedvenc játékstílusom. Ebben a műfajban szerencsére nehéz igazán rosszat alkotni (bár azért erre is volt már példa), igazából csak a megfelelő hangulatot kell eltalálni, utána meg már részletkérdés minden más alkotóelem. A Mace Griffin esetében is így van. A kezdő képsorok is elég hangulatosak…főleg, hogy Henry Rollins is kötődik a témához (Csabi barátommal jót vitatkoztunk egyszer, ki „nagyobb” ember…Henry, vagy Danzig…én utóbbit kedvelem jobban, de mindketten elég sokat tettek már le az asztalra, bár az kétségtelen, hogy Glenn még nem került kapcsolatba a videojátékokkal…emiatt azonban nem adok igazat Csabinak :), már csak a zene miatt is… Főhősünk egy volt Ranger, aki most ülte le büntetését, és szabadulása után egyből jó kis harcokba bonyolódik. Hiába…az ember nem szeret unatkozni! Jórészt a megszokott FPS tulajdonságok köszönnek vissza ránk végig (kis Red Faction első rész, kis Halo, kis ez meg az), de találkozhatunk űrcsatákkal is, amiket egy apró vadászgépben kell majd megvívnunk. A grafika többnyire szép, de sajnos a téma miatt nem túl változatos (mivel szinte végig az űr-

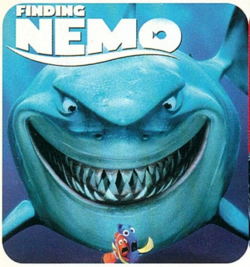


ben barangolunk, hajóról-hajóra szállva), valamint néha szaggatásra is felfigyelhetünk. Feladataink többnyire kimerülnek a „juss el ide, öld meg ezt, keresd meg a kijáratot” sémákban, ezért nagy meglepetésekre ne is számítsunk. Ami megmenti a játékot a szemeteskukától, az a hangulat, ahogy utaltam rá már az elején is. Egész jó a megvalósítás, legtöbbször késztetést érzünk, hogy ezt a pályát még megoldjuk, aztán azt is, meg amazt is. A templomos pálya kifejezetten ötletes volt számomra, nagyon viccesnek („betegesnek”) találtam a mosoly/rosszkedv jellel ellátott maszkokat viselő szerzeteseket. Ilyesmivel még nem találkoztam máshol. Azonban így sem egy kiemelkedő alkotással állunk szemben. Az átlagosnál jobb, ez pedig elég ahhoz, hogy leüljünk elé, majd végigjátsszuk, de ennyi. Többet ne is várjunk tőle, akkor nem fogunk csalódni. Kétoldalas teszt a 63-as megjelenésünkben.



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont





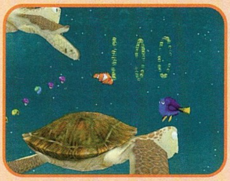




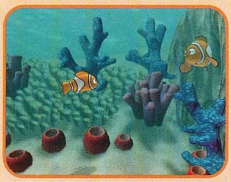
04
colin mcrae rally

FINDING NEMO

Bár nagy általánosságban nem voltam megelégedve az utóbbi évek Disney termésével, de azt kell mondjam, hogy a D/Pixar közös munkájaként bemutatott film alapján elkészült játék (amit a Traveller's Tale készített egyébként) végre olyan, amit elvárunk egy gyermekeknek készült játéktól. Kedves, egyszerű, de jópofa. Leginkább a főszereplő hallal kalandozhatunk, többnyire olyan pályákon, amiken balról-jobbra haladhatunk. A feladataink között olyanok találhatóak, hogy gyűjtögessünk, nyerjünk meg egy versenyt, találjuk meg a helyes utat, szín szerint helyezzünk el köveket a megfelelő helyeken, valamint zárjuk buborékba ellenfeleinket, így hatástalanítva őket. Viszonylag egyszerű a dolgunk minden missziónál, de vannak kisebb fejtörős mutatványok, azonban ezek tényleg a kisebbeknek lettek kitalálva, így a nehézséggel sincs gond. A grafika szép, látványosan megalkotott külsőségek teszik még élvezhetőbbé a nyugodt belsőt. Amennyiben minden feladatot teljesítünk az adott pályán, még bonusz küldetéseket is kapunk. Tudom, ezek nem újdonságok, de nem is azt hirdetem, mekkora egyéniség a program,



hanem azt, hogy kifejezetten megállja a helyét stíluson belül. Nincs vele semmi komoly probléma, mindössze annyi, hogy már láttunk elég sok hasonlót. Azonban ez egy olyan dolog, hogy a gyerekeknek mindig kell új lemez, amit nyüstölhetnek, és én speciel inkább vennék a saját csöppségemnek egy Finding Nemo szerű alkotást, mint mondjuk egy GTA-t, vagy egy Max Payne-t.. Utóbbiak is jók (sőt...), de talán addig várnék velük, amíg a gyermek be nem tölti a tizenhatot (nagyobb szigorral élve tizennyolcat). Ez persze nem azt jelenti, hogy tizenkét-tizennégy évesen is a Nemo-t erőltetném rá (van még rengeteg egyéb játék, ami nem olyan agresszív), de a kicsiknek tényleg ez való. Elvégre nekik készült. Szülők számára bátran ajánlom a programot, de még a gyermeklelkű felnőttek is megpróbálkozhatnak vele. Szerintem aranyos! PS2 teszt a 62-es megjelenésünkben.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

7.5 pont

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Bár nem rajongok a tévében futó sorozatért, mégis nagyon kellemes meglepetésként könyveltem el magamban a csak X-en megjelent Buffy The Vampire Slayer programot. Ötletesnek, változatosnak, hangulatosnak, szépnek találtam, valamint a pergős akciójelenetek is nagyon megfogtak. A folytatástól azonban féltem. Megijesztett a multiplatform megjelölés, ráadásul a képek/videók is azt az érzést keltették bennem, hogy ez csak egy egyszerű folytatás lesz, semmi több. Félelmeim részben jogosnak bizonyultak, részben pedig nem. Kezdjük ott, hogy a Chaos Bleed egy nagyon jó játék! A változatosság megmaradt benne, valamint az ötletek is elég jók...legalábbis nagy általánosságban. Újdonság, hogy nem csak Buffy-t irányíthatjuk, hanem minden fontosabb szereplőt is a sorozatból, méghozzá elég furcsa módon. Egy adott pályán belül többször is vált a gép embereink között, így kiegészítve egymás munkáját. Ez egy szimpatikus dolog volt. Az akció jelleg megmaradt, bár már kicsit lazábbnak érzem...valahogy nincs meg benne az a lendület, ami az első részben



megtalálható volt (lassított repülésből indított rúgások, satöbbi), viszont koreográfiában még így sincs szégyenkeznivalója a küzdelmek megjelenítésének. A zenék hasonlóan magas színvonalat hoznak, mint az elődben, azonban a grafika bár szép, szerintem kicsit egyszerűbb lett, mint a korábbi verzióban. Mindenki őrizze meg a nyugalmát... Nem lett csúf a Chaos sem, mert az említett apró problémákon kívül nincs sok kivetnivaló az új Buffy-ban. Az bejött, hogy szimpla folytatással állunk szemben, amiben nincsenek egetverően nagy újítások (jó az említett ötlet, de azért alapvetően nem változott semmi), de ettől elvonatkoztatva így is remekül el lehet vele szórakozni. A lényeg meg ez...szerintem. Bátran ugorjon neki mindenki, aki kedveli a misztikus akciójátékokat. A sorozat kedvelői pedig semmiképpen ne hagyják ki. Hiszen leginkább nekik készült. Érdeklődés esetén érdemes elolvasni még Dae kolléga tesztjét is, ami az előző számunkban található.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC

7.5 pont

DIE HARD VENDETTA

Ismét egy FPS, de ez az intelligensebbik fajtából. A GC-n általunk nagyon pozitívan fogadott Die Hard átirata tulajdonképpen nem sokban különbözik az elődjétől, de így is eléggé igényes ahhoz, hogy még mindig megállja a helyét. Újításként felfedezhetjük a többjátékos módot, valamint egy „Hogyan készült..." filmecskét...azonban nem ezek azok az apróságok, amik eladnak egy játékot. A „Drágán add..." sorozatot szerintem elég sokan kedvelik, nekik különösen nagy élmény lesz ez a program, hiszen John McClane bőrébe bújva játszhatjuk végig a Vendettát, ami tele van jobbnál jobb ötletekkel. A történet is elég jól van megírva, de ezen felül még olyan pozitívumokkal is találkozhatunk, mint a változatos helyszínek, valamint a korábban már említett intelligens hozzáállás, ami miatt elég gyakran kell majd törni a kis fejecskénket...vajon mit kell most tenni, hogy tovább juthassunk? Részesei lehetünk egy rablásnak, egy rezidencián való rajtaütésnek, börtönlázadásnak, meg még rengeteg nagyszerűen kivitelezett történésnek. Nem csak megyünk-lövünk...sokszor tényleg a fejünket vakarhatjuk, amikor elakadunk valahol. Embereket ejthetünk



túszul, lopódzhatunk, álruhában besunnyoghatunk bizonyos privát helyekre, de ez még nem a lehetőségek teljes listája. Némi Max Payne nyúlás is van a dologban, mivel idővel (a kis csíkot kell figyelni a képernyőn) átléphetünk egy rövid ideig „hősies módba", amiben az idő lelassul, a többit meg már ti is kitalálhatjátok. Ráadás ehhez a témához, hogy bizonyos helyzetekben egy ellenfél lelövése is úgy történik, hogy a mozgás belassul, a kamera a lövedék útvonalát követi...ami persze nagyon hatásos. Látványos még a viszonylagosan sok vér is, vagy a brutalitás, ami nem csak a tettekben, hanem a társalgásokban is megnyilvánul. (Káromkodások, miegymás.) A grafika szép, de sajnos már nem mai motorral állunk szemben, így csodákat sem kell várni tőle. A játék jó, s bár nem veheti fel a versenyt a Halo-val, könnyen szerezhet pár kellemes napot/hetet mindenkinek. Kétoldalas teszt az 57-es Konzolban.

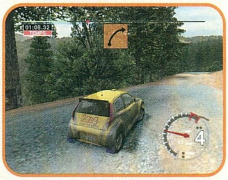


MÁS VERZIÓ: PS2, GC

7.5 pont

COLIN MCRAE RALLY 04

A Colin 3 sokaknak csalódás volt. Sem grafikailag, sem hangulatilag nem hozta azt a minőséget, amit vártunk tőle, ezért viszonylag hamar el is lett felejtve. Aztán beharangozták a közelgő folytatást...mindenki nézett is, hogy ilyen hamar kijönnek vele. Bár ismét csalódásra készültünk fel, szerencsére a végeredmény végre elég jó lett. Csipi már írt egy cikket a PS2 verzióról az előző számban, szóval a legfontosabbakat leírom, a többinek meg tessék utánanézni. Aki időnként elnéz bizonyos fórumokra, az már ismeri a véleményem, ami tömören ennyi: valahogy így kellett volna megjelentetni az előző részt is! Minden fontos autó megtalálható, az irányításon finomítottak, a megjelenítés pedig egy erős JÓ. Ez utóbbi azt jelenti, hogy az autók igen kellemesen néznek ki, a táj is szép – és szerencsére nem az orrunk előtt jelenik meg, ellentétben a hármas epizóddal. A PS2-X verzió többnyire mindenben megegyezik, én picit szebben kidolgozottnak találom az X-es változatot, de ez lehet azért is, mert a másikat egy gyengébb tévén volt szerencsém megtekinteni. A dobozos átiratnál felrakhatjuk a netre az eredményeinket, így versenyezve a világ összes Colin fanjával, de ezt szerintem csak azok fogják kihasználni, akik tényleg fanatikusan imádják a programot. Én nyolc pontot adok rá, mert szerintem tényleg nagyon jóra sikeredett a negyedik rész (fizikai mo-



dell, törések, satöbbi). Ez egy köztes pontszám. Ha azt mondjuk, hogy a harmadik csak egy kísérlet volt – akkor ez az igazi folytatás, akkor kilenc pont. Ha viszont az előzőt is annak tartjuk, akkor csak hét. Remélem érthető. Nem akarom lehúzni a Colin 4-et, mert nincs vele baj. A fordított pályák az egyetlen igazi negatívum, amit fel lehet hozni, a többi csak apróság. Zárszóként pedig két dolog. Az egyik az, hogy ennél rosszabb Leltárunk soha ne legyen.:) A másik pedig: Csipikém...drágaságom...én is imádlak, de félreértettél valamit. Nekem nem azzal volt bajom (V-Rally 3), hogy nem látom, merről fog jönni az út, vagy egy kanyar (én is tisztában vagyok ezzel a sporttal...sőt, NAGYON szeretem), hanem azzal, hogy időnként annyira egybemosódott a táj, hogy azt nem tudtam, hol vagyok éppen...úton, vagy valahol a térkép túloldalán. A vezetők azért az utat (amin éppen vannak) látják...:) A valóságban nincsenek poligonok, textúrák, meg pixelek.;)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

8 pont

KÍSÉRTETEK PEDIG VANNAK!

Nem mondok igazi újdonságot azzal, ha megállapítom, hogy a mostanság éppen csak döcögő nagy és globális világrendben a tisztességes fogyasztó (régi nevén: EMBER) egy héten öt napot dolgozik, hogy két napot pihenhessen, mielőtt újra munkába áll. E mostoha állapotot október harmadik hetében felváltotta egy, a szívemhez jóval közelebb álló metódus, miszerint három napot dolgozunk, hogy aztán négy napig élvezhessük a valódi élet számtalan csodáját. Hogy ez kinek milyen mértékben sikerült, arra vonatkozó adataim sajnos nincsenek, ám a magam részéről hiteles és roppant kellemes élményekről tudok beszámolni. S, hogy e tény mások számára is tartalmazzon valódi hírértéket, arról a High Voltage legújabb fejlesztése gondoskodott. A Disney alapokat használó progi talán újra képes lesz bizalmat ébreszteni a TDK által terjesztett anyagok iránt is. A sztori lényegét és helyszínét adó szellemkastély már névről ismerős lehet azok számára, akik, olyan szerencsésnek mondhatják magukat, hogy módjuk nyílt látogatást tenni a világ valamelyik DisneyLandjében, ugyanis az épület az említett park egyik népszerű szórakoztató egysége. A hely karaktere és az azt körülfonó kísértethistória oly népszerű a tengerentúlon, hogy a hollywoodi „pénzcsináló" gépezet is beindult tőle, és ebben a hónapban ugyanezen címmel egy új Eddie Murphy film is vászonra mászik. De, ha már úgy is erre az oldalra került a túlvilág, akkor mi se legyünk restek és nézzük meg itt, hogy mi újság van ott.



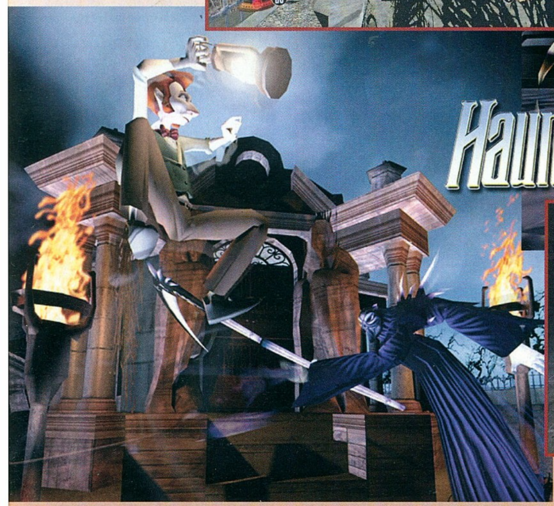
SZELLEMI TÁPLÁLÉK

Őszintén szólva, mikor megtudtam, hogy a stuff megjelenésével szinte egy időben mozi premierre is számíthatunk, igencsak nekikeseredtem. Szégyenletes gyakorlattá vált ugyanis, hogy a profit elvű marketing stratégiának köszönhetően a virtuális adaptációk nagy része összecsapott, értéktelen munka. Azonban némi reményre adott okot az a tény, hogy e havi áldozatom a filmet megelőzve került piacra, mi több, a történet tekintetében is lényeges eltérések mutatkoznak. A game főhőse ugyanis Zeke, a vakmerő, ám gyenge idegzetű kalandor, aki az amerikai polgárháborút követően kerül közelebbi kapcsolatba Louisiana e jeles épületével. A már régóta elhagyatottan árválkodó komplexum hemzseg a visszajáró lelkektől, ám, hogy szerencsétlenek még ilyen állapotukban se találhassanak nyugtot, arról egy nagyhatalmú mágus gondoskodott. E gonosz varázslat hatására ugyanis e cseppet sem szent élőhely jelentősen megváltozott, így keserítve meg az ott kísértők mindennapi „életét". A helységek mindegyikén átok ül, ráadásul jó néhány démon és rém is feltűnt a színen. Ezen az áldatlan állapoton lesz nekünk lehetőségünk változtatni, oly módon, hogy az épület szobáit bátorságunkkal és talpraesettségünkkel felszabadítjuk az átok alól.

SZELLEMES MEGOLDÁSOK

A Start gomb lenyomása után az Option menüpontban ismerkedhetünk meg az irányítás részleteivel és a hangok alapbeállításaival. Miután a játékkal kapcsolatos minden információt magunkénak tudunk, már nincs akadálya egy új kaland indításának. Amikor átlépjük a rettenet házának küszöbét, megismerkedhetünk az őslakókkal, akik bennünk vélik felismerni megmentőjüket, így valamivel barátságosabb fogadtatásban lesz részünk annál, mint az előző halandó kollegáknak volt. Az épület lakói közül nagy hasznunkra lesz az a hölgy is, aki üveggömbjében csücsülve kalauzol végig a történetben és számtalan praktikus tanáccsal lát el minket az irányítás terén is. A játékmenetet illetően a készítők a lineáris megoldást választották, ami talán sokakat visszariaszthat, de az ő megnyugtatásukra közlöm, hogy a fejtörők és ügyességi részek változatossága és jól eltalált nehézsége képes folyamatos ösztönzést adni az akadályok észrevétlen leküzdéséhez. Az „észrevétlen" szót nem véletlenül használtam, mert az intelligens kialakításnak köszönhetően szinte észre sem vesszük és már a tizedik szoba rejtélyének megoldásával bíbelődünk, miközben elégedett mosollyal arcunkon írtjuk a ránk támadó gonosz szellemeket. Az irányítás a klasszikus mászkálós, gyűjtögetős stílushoz igazodva kívülről történik, amit jól egészít ki az automatikus kamerakezelés. Ennek vezérlését mi is átvehetjük a jobb oldali irányító karral, de szerencsére erre igen ritkán van szükség. A fő cél minden pályán, hogy világosságot gyűjtva, ki űzzük a rossz szellemeket a helyiségből, majd ezt követően begyűjtsük az előre megadott számú kóbor lelkeket. Ezek a lelkek mindig valamely bútordarabban lakoznak, amik enyhe lüktetéssel jelzik számunkra, a kéretlen megszállók jelenlétét. Egyébként erre a gyűjtögetésre a továbbjutásunk szempontjából lesz szükségünk, mivel a zárt ajtókat bizonyos lélekszám birtoklása után tudjuk majd kinyitni. Az ajtókon minden esetben fel van tüntetve ez a számadat. A pályákon található még néhány voodoo bábu is, amiknek felvétele után maximális életerőnk kis mértékben növekszik. Ennek a teljes feltöltése azonban gyógyító szérumot tartalmazó üvegcsék megszerzésével történik. Ha ez az életerő csík (balra fent) ne adj' isten teljesen elfogy, akkor nyomban elhalálozunk. A játék azonnali folytatására is van lehetőség, ehhez viszont rendelkeznünk kell némi plusz élettel (ennek aktuális számát az életerő csík alatt láthatjuk). Módunkban áll további életek beszerzésére is, mindössze meg kell találnunk az ehhez szükséges kártyalapokat, amik aztán automatikusan új életet adnak. Ezzel tulajdonképpen ki is merítettük a pályákon felszedhető hasznos holmik sorát. Az ellenséges fellépést még a kezdetetekkor ránk bízott viharlámpással torolhatunk meg, amit a jobb oldali ravaszgomb lenyomásával aktiválhatunk. Ahogy a történetben egyre előrébb haladunk, úgy ismerkedhetünk meg a ház valódi kísérteteivel, akik a szent tisztogatás nyomán kialakult hála érzetüket, mindig gyilkos lámpásunk tuningolásával nyilvánítják ki. Lövedékeink fajtáinak száma kezdetben mindössze egy, de ez az említett fejlesztéseknek köszönhetően a későbbiekben majd hatra bővül.





SZELLEMI SZÍNVONAL

Azon tűnődtem, hogyan is aposztrofálhatnám a HM stílusát; ügyességi-akcióként vagy inkább logikai-fejtörő lenne a helyes meghatározás? De mire végigjátszottam megszületett a legmegfelelőbb válasz: ez egy logikai-akció játék furfangos ügyességi elemekkel megtűzdelve. Az ilyen típusú anyagok túlnyomó többsége japánból érkezik hozzánk, de szerencsére akadnak más kontinensekről is jó példák. A feladatok tekintetében minden esetben a villanykapcsoló elérése és használata a fő cél, ez alól csak néhány „gyertyagyújtogatós" pálya a kivétel. Mindössze ennyi a progi lényege, mégis a mulatságos karakterek és a finoman emelkedő nehézségi szintnek köszönhetően kalandozásaink igazi kikapcsolódást nyújtanak. Mindezt, szépen kidolgozott 3D-ben jelenítették meg a készítők, aminek minősége a multiplatform fejlesztés ellenére is igen jó lett. A zene tekintetében már valamivel szerényebb a kép, bár itt is jó ízléssel lettek megkomponálva a művek, de szerintem a téma karakteres jellegét figyelembe véve, ezek lehettek volna valamivel erőteljesebbek. Ennek ellenére a hangok és az efektek mind a helyükön vannak. Ráadásul az általunk irányított karakter is kezes bárányként viselkedik. Természetesen van hibája is a programnak, nevezetesen igencsak rövidre sikeredett a kicsike, bár lehet, hogy csak én szerelmesedtem bele annyira, hogy már semmi sem elég.

SiD





MARTIN BELESZÓL!

Sótlan, jellegtelen, szürke. Ha tévednék, bocsánat...

HAUNTED MANSION

TDK

MÁS VERZIÓ: GC, PS2, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos

✔ ötletes és változatos, valódi szórakozás
✕ rövid, erőtlen zene

7 pont


BIG
Határok. Csontok. Rekordok. Szívritmus. Deszkák.
Csend. Tudat. Szél. Törvények. Mind megtörve.
Lavinák. Fák. Versenytársak. Gleccserek. Rémálmok.
Hóviharok. A Hegy. Mind Mögötted.
Ugorj be ide:
ssx3.co.uk
SSX 3
7+
BIG
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. ™, ®, Game Boy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

DREDD versus DEATH



Budapest, 2224. Izzadtság csordogál homlokomról, ahogy a lámpa fénye a szemembe süt. Újabb ütést érzek arcomon, de már nem is látom, kitől kaptam. A népi ellenállás „Szabad Szellem" csoportjának tagja vagyok. Mi adjuk ki a Konzol nevű underground lapot, ami már nem csak videojátékokkal, hanem minden mással is foglalkozik, ami alááshatja a hatalom által hirdetett „mindenki egyforma" elnyomást. Meglepő helyzet, hiszen ki gondolta volna, hogy annyi évszázad után a hit ismét ilyen egyeduralomra tör a konzervatív politika segítségével. Üldöztetve van minden, ami más. Engem leadás előtt egy teszttel a zsebemben kaptak el, Veres Miki barátom társaságában. Sokan átmentek a régi gárdából a Vallási Egység reformjait hirdető társaságba...de mi Mikivel tartottuk magunkat hitünkben, maradtunk az ellenállásnál, ellentétben az árulókkal. Szegény barátom...még az elfogásunk pillanatában is liberális eszméit hirdette...szemem láttára lőtték fejbe. Engem összerugdostak, és idehoztak. Most a játékról kérdezgetnek, aminek tesztjét megtalálták nálam. Arcomból ömlik a vér, a nyelvem feldagadt. Nem látok semmit, fülem is megsérült, de lassan eljutnak a korábban feltett kérdések a tudatomig. Azt harsogják: „milyen játék ez...honnan jutott hozzá, mi volt a célja vele, miről szól, talán nem tudja, hogy ez támadja békés eszméinket...". Én pedig elkezdek beszélni...hadd örüljenek kínzóim...

A BÍRÁK VILÁGA



Judge Dredd egy híres képregény figura. Egy elképzelt jövőben él, ahol az úgynevezett Bírák felügyelik a törvényt. Ők járőröznek, figyelik az embereket, valamint ők hajtják végre a büntetéseket is, ha a társadalom elleni cselekedetre utaló jeleket tapasztalnak. Dredd az egyik legismertebb Bíró. Megvesztegethetetlenségével, brutalitásával szerzett hírnevet magának...minden bűnöző rettegi nevét, hiszen kő kövön nem marad ott, ahol ő megjelenik. A képregénynek és a történetnek rengeteg rajongója van, még film is készült belőle korábban Sylvester Stallone főszereplésével. A játékot a többnyire igényes alkotásokkal megjelenő Vivendi adta ki, kiknek nevéhez fűződik a méltán híres Half-Life, amit maguk természetesen be is tiltottak a hatalomátvétel idején, pár éve. Biztos emlékeznek a legyilkolt programozókra, akik miatt egy ideig támadta önöket az akkor már gyenge lábakon álló Unió... Természetesen később beálltak hazudozni maguk mellé Európai Egységes Hitvallási Csoportosulás nevet felvéve. Áááááááááááááá....





... ELNYEL A SÖTÉTSÉG...

Ököllel vágnak az arcomba...orrom hangosan reccsen, dől a vér belőle. Azt hiszem, pár fogam is kihullott, de különösebben nem érdekel. Még beszélek. Bármi is történik, hagyni fogják mondókám befejezését. Hiszen azt hiszik, fontos információt tudhatnak meg tőlem. Szerencsétlen hülyék... Feléjük köpöm kitört fogamat, ami a nyelvem alá szorult...ízlelgetem kicsit a számat megtöltő fém ízű életnedvet, majd folytatom mesémet.

HULIGÁNOK, RENDBONTÓK, ÉLŐHALOTTAK, VÁMPÍROK...



Mi természetesen Dredd szerepébe bújhatunk a játék elindításával. Először csak szimpla tüntetőket kell őrizetbe vennünk, később falfirkálókat, bankrablókat kell elkapnunk. Aztán hirtelen mészárlás veszi kezdetét a város egyik szegletében, ahova rögtön oda is rendelnek minket. Vámpírok vadásznak az emberekre. Nem tudni, honnan kerültek elő, mit akarnak...de a város egyre több pontjáról érkeznek jelentések öntudat nélkül gyilkoló élőholtakról, akik embertársaik húsát marcangolják, ha elkapják őket...valamint a már látott vámpírokról, akik meglepően gyorsak, nagyon erős fizikummal rendelkeznek, és pillanatok alatt átadhatják a fertőzést egészséges embereknek. Azután megjelennek a Sötét Bírák, akik összefogásukkal a teljes emberi faj létét veszélyeztetik. A természetfeletti erők eluralkodását is az ő számlájukra lehet írni. Mortis például egy kórházba ásta be magát, ahol termeli a kis barátságtalan élőhalott katonáit. A mi dolgunk, hogy megállítsuk mind a négy gonosztevőt, valamint megtisztítsuk a várost az általuk megjelenített mocsoktól. Alvilági bandák, szörnyek, lázadók. Mind ellenünk, de Dredd nem arról híres, hogy meghátrálna. Ha ügyesek vagyunk...győzni fogunk. Tulajdonképpen ezzel is jellemezhető ez az FPS (mert az a kis drága). Már történetileg gondoltam.

A menüben megjelenő **árkád** módban először nem érdemes keresgélni, oda akkor kerülnek pályák, ha a leginkább használható **történetes** játékban már előrejutottunk. Egyébként a megszerzett pályák amolyan **mini játékoknak** felelnek meg. Ölj le bizonyos számú robotot, vámpírt, satöbbi. Csak nagyfokú unalomnál használható szerintem. A történet végigjátszásával szerezhetünk karaktereket a **többjátékos** küzdelmekhez is. Akár még a főellenfelekkel is lehetünk, ha már eljutottunk likvidálásukhoz. Küzdhetünk gépi ellenfelek ellen is, de akár négyen is nekiülhetünk irtani egymást. Ami pedig a legjobb: ketten (cooperative) is nekiindulhatunk osztott képernyőn az alapjátéknak. Ez mindig jól jön, nagy pozitívum. Kezelhetőségben hétköznapi FPS az, amivel dolgunk van. Ami fontos, hogy az embereket megbilincselhetjük, ha már megadták magukat. Valamint az is lényeges, hogy fegyverünk többfajta üzemmódban működik. Más-más módunk van arra, hogy mondjuk egy emberfeletti erővel rendelkező vámpírt lelőjünk, vagy arra, hogy egy bankrablót megfenyítsünk annyira, hogy letartóztathassuk utána.







A JÖVŐ VÁROSÁBAN JÁRVA...

Kezdéskor a Halls of Justice helyszínen találjuk magunkat. A tüntetők letartoztatása után van időnk kicsit nézelődni. A tető szélére kisétálva láthatjuk, hogy a város többi része pár házból, valamint egy kifeszített háttérből áll, de ettől függetlenül nagyon jól néz ki. Főleg, mivel légautók repkednek mindenfelé, ezzel is azt az érzést hangsúlyozva, hogy a város él, mindenki teszi a dolgát. Egyébként az utcákon, emeleteken is sétálgatnak emberek, ami megint ezt mutatja. A szereplők kidolgozottsága közepes, lehetnének gazdagabban textúrázva. Hősünk azonban jól el van találva, ami a játék motorjával készült átvezető filmekben látszódik. Nem Stallone fizimiskájával lett megalkotva Dredd, hanem az eredeti, képregényből ismert „kockaállával", ami kifejezetten jól mutat. A rajongók csak örülhetnek neki. A tereptárgyak megint közepes kidolgozottsággal rendelkeznek, kinéznek valahogy, de nem ejt ámulatba minket a környezet. Időnként sivár, vagy nem túl profi módon megrajzolt, de mindettől függetlenül nem zavarja a szemet. Csak éppen átlagos. A fegyver használata nem nehéz, mint ahogy a különböző tüzelési módjainak megismerése sem. Az egyik változat erősebb, a másik pontosabb, a harmadik tűzzel borítja be az ellenfelet, de van, amelyik robban is célba érés után. Hát kábé ennyi. Nekem első találkozásra sok nem jött le a játékból, csak annyit tudtam meg hirtelenjében, hogy nem ez a program fogja elvinni év végén a legpofásabb grafikájú alkotás címet.

Ismét közbevágnak...sürgetnek. Nem érdekli őket a játék, ellentétben az okkal, amiért elméletileg behoztak engem ide. Igazából az ellenállás bázisának helye kellene kínzóimnak, de nem tudják még, hogy azt soha nem fogom elárulni nekik. Hát képzeljék csak, hogy kiszedhetik belőlem. Ne adják fel a reményt. Én pedig csak beszélek...jönnek belőlem a szavak, mit sem törődve azzal, hogy egyfolytában olyan hangokat hallok...„a lényeget", „az ellenállásról inkább", „hol készítik az újságot". Nem foglalkoztatnak a feketébe öltözött verőlegény jellegű vallatótisztek, akik minden egyes nekik nem tetsző mondatomnál belém rúgnak, megütnek, vagy megégetik testemet valahol.

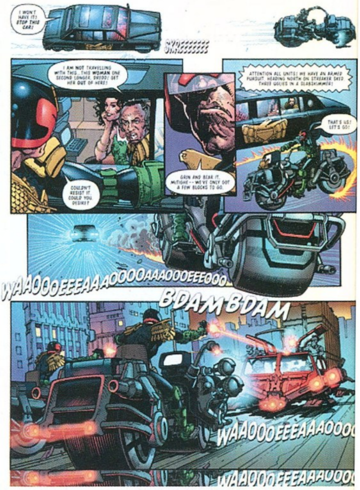


A JÁTÉK HANGULATA

Ahogy aztán haladunk előre, egyre érdekesebb lesz a dolog. Először jönnek a már említett falfirkálók, utána szaladunk a rablás helyszínére, ahol a támadókat le kell fegyverezni, a túszok életét pedig meg kell menteni. Innentől lesznek az érdekesebb részek. Riasztás a vámpírok miatt. Sikoltozás, ordibálás, menekülő emberek sokasága, akik még nem akarnak meghalni. Őket kell védelmezni a kóros ragálytól, ami pillanatok alatt megtámadja az embert. A vérszívók nagyon gyorsak, nagyon erősek. Csupasz, szürkés testükkel a *Penge* című század elején játszott filmre emlékeztetnek. Abban voltak hasonló lények. A későbbiek folyamán eljutunk egy kikötői raktárba is, ahol leginkább a bandákat kell kezelésbe venni, amiknek képviselői folyamatosan támadják a legismertebb Bírát. Ez az esős szakasz már kedvünkre való grafikailag is. Ez sem csúcsminőség, de pár fokkal jobb, mint a kezdő pályák. Később különböző épületekbe juthatunk be. Van laboratórium, ahol egy őrült tudós sorozatban engedi szabadjára szörnyeit. Van bevásárlóközpont, ahol a tudatlan élőhalottak már-már vicces jelenetekben csúszkálnak le a mozgólépcsőkön...ennek van egy kis *Romero* hangulata. (Már annak, aki látta az *élőhalott trilógiát.*)



Általános feladat az emberek mentése, majd biztos helyre cipelése. Iroda jellegű épületekben kutakodhatunk, vagy körbejárhatjuk a kórházat. Viszonylag megfelelő számú helyszín áll rendelkezésre a szórakozás kedvéért. A játék azonban mindezek mellett nagyon kétoldalú. A grafikai megjelenítés, mint már említettem, nem valami kifogástalan minőségű. Sőt...azt kell mondjam, alapból ez csak egy FPS lehetne a sok közül. Köszönhetően a néhol megjelenő szaggatásnak is. Azonban annak, aki Dredd rajongó, mindenképpen ajánlható. Jól használja a sztori a képregényből rendelkezésre álló lehetőségeket. Azonban egy „nem rajongó" is megtalálhatja a programban azt, ami miatt azután nem teszi le addig, amíg végig nem játszotta.



Nekem a hangulata jött be nagyon. Néha ugyan csak egy szimpla megyek, lövök akció az egész...kapcsolókeresgéléssel, ide-oda liftezéssel együtt...de sok helyszínen elkapja az embert a túlélő horroroknál tapasztalható érzés. Félünk, mi jön felénk a következő saroknál. Nem azért, mert valami váratlan dologtól tartunk, vagy egy hatalmas szörnytől. Tudjuk, hogy vagy egy vámpír, vagy egy élőhalott, vagy valami szektás jön majd szembe velünk...azonban a legelsőtől félünk majd annyira, hogy a szűkebb folyosókon lassan araszolva sétáljunk előre, a saroknál pedig óvatosan tekintsünk ki...jön-e valamilyen lény. Amikor pedig elénk veti magát egy vérszívó, kicsit felgyorsul a szívverésünk. A másik jó dolog, hogy nehéz valamiért abbahagyni. Nem könnyű letenni egy bizonyos idő után. Végül pedig a harmadik ok: ketten is mehetünk benne, támogatva társunkat. Szerintem minden FPS-nek jót tesz egy ilyen lehetőség.



Pár információ még. Fegyverből nincs olyan rengeteg, mint a legtöbb hasonló játékban, de saját kis mordályunk rendelkezik elég funkcióval ahhoz, hogy ez ne jelentsen problémát. Az utcákon mászkálnak páran. Érdemes megtekinteni köztük a dagadt ürgéket, akik hasukat egy kis kereken tolják. Hááát...nem egyszerű látvány! A főellenfeleket szerencsére nem izomerővel kell legyőzni, inkább csak csapdába kell csalni őket. Legalábbis a legtöbb esetben (Judge Fire pályáján egyébként nagyon tetszett a füst). A lényeget összefoglalva használható lett a Dredd kalandjait összefoglaló interaktív történet, de sajnos így sem egy kiemelkedő darab. A rajongók nyugodtan adjanak egy pontot a végeredményhez, de annál többet szerintem nekik sem ér. Amíg nincs jobb, elvagyunk vele, de később, egy komolyabb FPS dömping idején már nem nagyon lesz szükségünk ilyen minőségű munkákra.

Címszavakban el is meséltem a cikkem lényegét. Kissé furcsán, tanácstalanul álldogáltak fogva tartóim. Egyszer egymásra, egyszer rám bámultak kerek szemekkel. Már-már megsajnáltam őket esetlenségükben. Mert bármennyiszer kérdezték a rejtekhelyet, én annyiszor mondtam el a tesztet. Mint egy beprogramozott gép. Nem foghattok ki rajtam...úgysem árulom el, egyébként meg nyasgem... Utóbbi mormogásomat talán meghallották, mert ismét ütni-vágni kezdtek. Aztán percek múlva (amik óráknak tűntek) megunták. Feltámogattak, ketten pedig megindultak velem valahová. Csak ekkor vettem észre nadrágomon a nedves foltot. Talán összevizeltem magam, ahogy össze-vissza vertek. Nem szégyellem. Amikor megindultunk az alagsor felé, már csak két dolog járt a fejemben. Az egyik az volt...nagyon örültem, hogy ahhoz a csapathoz tartozhattam, amelyikkel együtt küzdöttünk az elnyomás ellen...tudtam jól, Martin, Liquid, na meg még páran az ellenállásnál továbbra is harcolnak majd a diktatúra ellen. Talán egyszer újra megértetik az emberekkel...nem csak fekete van és fehér. Nem csak jó és rossz. Hanem megannyi árnyalat...pont amennyi fajta ember. A másik gondolatom az én drága Anitám volt, és két gyermekünk. Vajon mi lesz velük? Féltettem őket, nem lesz, ki védelmezze hármójukat ebben a háborúban, amiben a szabad szellem, és az elvakult hit küzd meg egymással. Azonban lassan leértünk a jól elrejtett pincékhez, amikben a „lázadó bűnözőket" tartották fogva, kínozták őket, legtöbbjüket pedig ki is végezték. Ahogy leértünk a homályba, tudtam jól, hogy soha többé nem látom meg a kinti fényt. A fájdalomkiáltások, halálsikolyok tengerében vezettek apró kis cellámhoz, ahol kínoztatásom folytatódott. Hangom csatlakozott megannyi társaméhoz, kik egyben szomszédjaim is lettek a közös tömegsírban. Lassan tudatom legmélyére menekültem, szeretteimre gondoltam... már nem voltam magamnál, hogy érezzem...ahogy ***elnyel a sötétség...***

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Talán a rajongó beszél belőlem, talán a megelégedett játékos? Nem tudom... Azt hiszem inkább az utóbbi, hiszen kedvelem Judge Dredd történeteit, de azért *rajongónak* mégsem merem nevezni magam. Szóval mit mondat velem a megelégedés? Ez a játék hihetetlenül hangulatos, mind – az eredeti képregényt idéző – grafikáját, mind – az eredeti világ hangulatát leképező – játékmenetét tekintve. Szerintem *durvajó* kis FPS...

JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

VIVENDI / SIERRA

MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

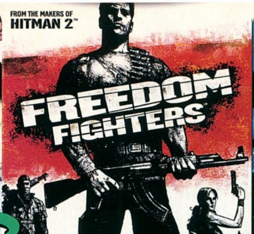
1-4 Játékos
1 mentés 8 blokk

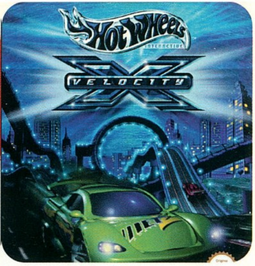
✔ kellemes (horrorisztikus) hangulat, kooperatív mód
✕ nem egészen 2003-as minőség

6.5 pont









GAMECUBE LELTÁR

BMX XXX

E havi leltárunk első darabja az anno már fejlesztési szakaszában botrányairól elhíresült BMX XXX – akit érdekel a téma, az lapozza fel valamelyik korábbi számunkat, ahol egy teljes oldalon foglalkoztunk a Playstation 2-es verzióval. A játék fő és egyetlen vonzerejét a címében is szereplő három egyforma betű adhatja meg, mivel maga a cucc egy teljesen középszerű BMX-es program, ami a Tony Hawk által jól kitaposott ösvényen jár. Az már a karakterválasztó képernyőn kiderül a debil, igénytelenül kidolgozott szögletes karakterekről, hogy egy teljesen átlagos, mindenféle grafikai tupírozást nélkülöző PS2-es átirattal állunk szemben. A játék menete sem különbözik a sok hasonszőrű extrém sportjátéktól: választanunk kell egyet az extrém versenyzők közül, akikkel aztán különböző feladatokat kel teljesítenünk a pályákon. Ezek a szokásos pontdöntögető (mivel ez egy trükközgetős játék lenne, vagy mifene), vagy a „gyűjtsd össze ezt vagy azt" kategóriába tartoz-



nak. Amit pozitívumként lehet kiemelni, az a sok életszagú küldetés: pl. keresd meg XY hontalant a New York-i pályán, és hasonlók. A grafika tejesen középszerű kis igénytelenség, és bár a pályák elég nagyok, a GC anti-aliasingja miatt minden elég homályos (vagy a sz*r kódolás miatt?). Egyébként a játék hozzávetőlegesen tud mindent, amit egy BMX-es játéknak tudnia kell, sőt, az esések is igen látványosak, a zenéket pedig a most divatos kis „nyál metál – hip-hop" bandák nyomják „kerék alá valónak". Hogy a fürdőruhás, vagy még merészebben „leöltözött" leányok látványa mennyire izgalmas, azt mindenki döntse el maga, de én személy szerint azt vallom, ha már virtuális csajoknál tartunk, legalább ne szögletesek legyenek…

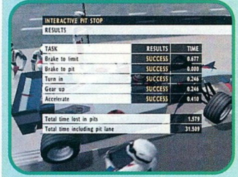


MÁS VERZIÓ: PS2, X

5 pont

F1 CAREER CHALLENGE

Vége az idei Forma 1-es bajnokságnak, ami végre izgalmakat hozott! Végre láthattunk versenyeket, kiélezett küzdelmeket, még akkor is, ha a befejezés nem az én szám íze szerint lett megrendezve, és persze arról se feledkezzünk meg, hogy a Zsoltikát is szépen befizette az apukája, hogy végre megtapasztalja a különbséget a tesztkörök és egy valódi verseny között. No, de félre a tréfával, nézzük meg a F1 Career Challenge mivel nyújt többet, avagy kevesebbet a hasonszőrű programoknál. Mint ahogy azt már a címe is elárulta, a készítők nagy hangsúlyt fektettek a játék karrier módjára – úgy is mondhatnánk, hogy bár vannak egyéb lehetőségeink is (gyors verseny, négyjátékos mód), mégis ez a játék gerince. Készíthetünk saját versenyzőt, és ezzel a teljesen kezdő, de annál szimpatikusabb soförrel lehetőségünk van ez elmúlt négy (1999-2002 bezárólag, valódi adatokkal) évadot végigjátszani, és szó szerint beverekedni ma-



gunkat a Forma 1 elit gárdájába. Maga a szimulációs rész szerintem nagyon jól sikerült, kezdve onnan, hogy amíg nincs szuper licencünk még csak ki sem futhatunk a pályára versenyezni, bezárólag a verseny közben velünk együtt lélegző csapattársainkkal, akikkel folyamatosan rádiókapcsoltban maradhatunk. Maga a grafikai rész már nem annyira lenyűgöző, de hát ez egy multiplatform játéktól nem is várható el, hiszen ugyanannak a kódolásnak minden gépen futnia kell – szóval ezt hagyjuk –, ugyanakkor el kell mondanom, hogy az irányítás egész jóra sikeredett. A programot tehát azoknak ajánlom, akik fanatikus F1szimulátor rajongók, és képesek teljes szezonokat valós időben lefutni, mert ők nagyon jól fognak szórakozni a game-mel.



MÁS VERZIÓ: PS2, X

8 pont

FREEDOM FIGHTERS

Az FF nem ismeretlen játék számomra, mert korábban már volt szerencsém a PC-s változat egy béta verziójához, de megmondom őszintén, már az sem nagyon nyerte el a tetszésemet. A játék kerettörténete a létező legiditóbb elméből pattanhatott ki: egy olyan alternatív világot láthatunk ugyanis, ahol a szovjetek a hidrogénbombáiknak köszönhetően megnyerték a Második Világháborút, majd belekezdtek az egész világ bekebelezésébe: Kuba után Mexikó következett, majd onnan már csak egy lépés volt, hogy nekiessenek az Amerika Egyesült Államoknak. Az első pályán szegény játékos is arra ébred, hogy egy böszme nagy ruszki helikopter szórja a jó népet, és nincs mese, fel kell vennie a kesztyűt. Bevallom túl sokat nem játszottam a játékkal, mivel állandóan agyvérzést kaptam a használhatatlan kamerakezeléstől és/vagy a kameranézetektől, amit mindig manuálisan kellett belőni. Igazából nem is nagyon tudom eldönteni, hogy ez most egy Syphon-féle akciójáték, vagy csak egy „gyakj le mindenkit és teljesíts közben néhány feladatot" stílus, de azért leírom a játék



főbb ismérveit. A sztori folytatódik, amiben mindkét oldalról feltűnnek majd szereplők, miközben nekünk rohangálni kell a háromdés terepen, és lövöldözni, verekedni, robbantgatni, snipe-olgatni, vagy épp aktiválni, megkeresni kell valamit. Lesz egy rakás fegyvered (magnum, géppityu, rakétavető stb.), lesznek használható járművek, és társaid is, akiknek puritán parancsokat is osztogathatsz, és a könnyebb célzás érdekében akár belső nézetre is válthatsz. A grafikát én a közepes kategóriába sorolnám, senki ne várjon egy MGS2-őt vagy egy Splinter Cellt. A következő Syhon Filterig szerintem ki lehet húzni vele, és mivel nem tudom, hogy a játék mennyire bontakozik ki a végére, most egy kicsit jobban felpontoztam, és nem figyelek oda a (sok) negatív „első-benyomásaimra". Remélem, nem lövök vele bakot!



MÁS VERZIÓ: PS2, X

7 pont

HOTWHEELS VELOCITY X

A HVX asszem' anno már PS2-ön is csak egy Leltárba fért bele (ha tévednék, bár sosem szoktam, javíts ki Márti), amin nincs is mit csodálkozni, mert egy olyan autós játék kategóriába tartozik, aminek manapság már egyáltalán nem is lehetne létjogosultsága! Hiszen aki egy jót akar autóversenyezni, annak ott a GT3, aki rallyzni vágyik, az WRC-zik, aki meg akciózni szeretne, annak ott a GT sorozat – és ne mondjátok nekem, hogy ez a játék a fiatalabb korosztályt célozza meg, mert még a kilenc éves unokaöcsém is fejbe rúgna, ha erre akarnám kicserélni a GT-jét. Túl sok mindent nem is tudok elmondani erről a játékról: adva van ugye egy stílus, amit szerintem még a Carmageddon nevű betegség (nagyon utálom azt a buta kis játékot!) terjesztett el világszerte, és amiben mindenféle kocsikkal és egyéb járművekkel kell kinyuvasztanunk egymást. A HVX is ide tartozik: van egy csomó járgány, amikhez hülyén kinéző, tetőre szerelhető speciális fegyvereket szer-



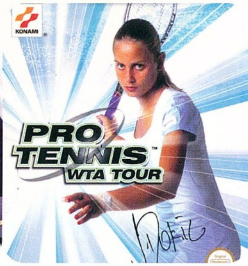
válhatunk, és ezekkel kell leamortizálni az ellenfeleket. Nos, ezen kívül vannak még extra feladatok is, mint például bombák felszedése, és a megadott épülethez való elcipelése, vagy épp pénzszállítás, hogy csak kettőt mondjak a sok közül. A játék egyetlen előnye, hogy könnyen (fizikai törvényeket élből elutasítóan) irányítható, tehát még egy amatőr játékos is elboldogul a game-mel. A pályák elég nagyok, és sokszor igen szerteágazóak, érdemes odafigyelni a radarra, viszont elég lámán is néznek ki. Ha részletesebben kellene értékelnem, akkor biztos, hogy egy gyenge közepest adnék rá. Tényleg nem tudom, kinek is lehetne ajánlani a játékot – de tudod mit, szerintem hagyd a fenébe, találsz nála jobbat is a piacon!



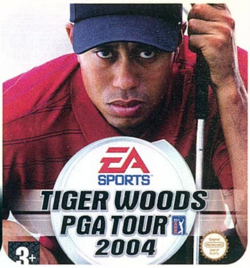
MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

4 pont









NHL 2004

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de szerintem már évek óta lecsengett a nagy NHL és NBA láz kis országunkban – már csak underground körökben divatosak ezek az amerikai sportok ;) Már én is inkább kijárok Gyálra baseballozni, mintsem kosarazni, ami úgy néz ki, hogy váltunk pár ütést a vasalt botokkal, aztán amikor megjönnek a helyi anti-baseball rajongók, akkor mindenki csinál egy gyors hazafutást :) Általában az EA Sports-os játékok mindig ilyenkor, ősz közepén szállingóznak ki a kovácsműhelyekből, és ez idén sincs másképp, hiszen (nem csak EA-s!) hirtelen töménytelen mennyiségű sportjáték árasztotta el a multiplatform piacot. Talán még '99-ben játszottam PS-en az NHL-lel, ezért most ugyanolyan tanácstalan vagyok, mint bármelyiünk, aki nem játszott az elmúlt évek NHL-jeivel. A részletekbe nagyon nem is szeretnék belemenni, ezt majd megteszi helyettem valamelyik nagy tudású kollégám, inkább beszéljünk nagy általánosságban a játékról! Termé-



szetes, hogy a program tartalmazza az összes hivatalos adatot a játékosokról, az átigazolásokról, a csapatokról, és hasonlóképp megpróbálták élethűen lemodellezni a valóságban is létező arénákat. Plusz a játék ismer minden szabályt, és tartalmazza a sportág összes paraméterét, amibe csak ember beleszólhat. Sokszor mondtuk már, hogy a játékosok megjelenítése és a tükröződő jégfelület ábrázolása már a tökéletesség határát súrolja, és ez most sincs másképp, elég csak a lassításokban a hokisok arcának részleteit megtekinteni. A többféle nehézségi fokozat megkönnyíti, hogy még egy kezdő játékos is belemelegedjen a hokizásba, és én a kommentátor késlekedésein kívül csak egy hibát találtam: kicsit nagynak érzem a korong méretét!



MÁS VERZIÓ: PS2, X

9 pont

PRO TENNIS WTA TOUR

Teniszjátékkal kijönni a piacra elég meredek dolog, mivel a játékosok nagy része ismeri és SZERETI a SEGA féle Virtua, majd SEGA Tennis-re átkeresztelt programot, aminél szerintem soha nem fognak jobb tenisz stuffot készíteni. A Pro WTA igen rögös utat kellett, hogy bejárjon, mire eljuthatott az európai Gamecube tulajokhoz, hiszen a játék létezik PS2-re Japánban és Amerikában is, csak ott WTA Tour Tennis néven (dettó ugyanaz a két cucc). Azt szerintem egy előző Leltárból már tudjátok, hogy a stuffban csak és kizárólag női teniszezők vannak, igaz, legalább a tenisz-elit krémje kapott helyet benne. Hasonlóképen eredetiek a helyszínek is (asszem'). A játék még csak nem is lenne csúnya (erős közepes), viszont teljes mértékben játszhatatlan! A játékosok reagálása lassú, szépen kimért tenyeresekkel csapkodjuk a levegő azon részét, melyet a labda már rég elhagyott, és melyben maximum eltévedt cecelegye-



ket vághatunk ketté az ütőnk húrjaival, már amennyiben eltaláljuk őket. A játék egyébként hozza azt a hangulatot, ami a női tenisz-meccsek jellemzői, gondolok itt a pornósztárokat megszégyenítő hatalmas nyögésekre, sikolyokra, és a férfirajongók nézőtéri bekiabálásaira. Tartalmilag sokat nem lehet elmondani a progiról (van 1-2 játékos mód és torna), bár ennek ellenpéldája, hogy a gépkönyv közel huszonöt oldalon keresztül részletezi gyakorlatilag a nagy semmit. Tényleg hálátlan feladat lehet egy teniszprogram elkészítése, de ha már egy hozzá nem értő tárasság kezébe került a dolog, legalább játszották volna magukat rongyosra a SEGA Tennis 2K2-vel, akkor talán valami jobb, játszhatóbb dolog sült volna ki belőle!



MÁS VERZIÓ: PS2

4 pont

SOULCALIBUR 2

A Tekken sorozat képzeletbeli trónját egyelőre semmi nem fenyegeti (még a sokak által túlfuttatott DOA3 sem, mivel az egy ratyi „két gombot nyomkodok, hátha betalálok" stuff!), de ettől függetlenül, vagy épp vele párhuzamosan még lehet készíteni jó verekedős játékokat. Nem mondom, hogy a SoulCalibur 2 bármiben is megverné a Tekkent, de mindenképp ott van a csúcs közelében, tehát örüljenek a Nintendo tulajok, hogy végre megérkezett hozzánk a GC-s verzió is! Az SC2-ben ugyebár nem a pusztakezes harcon van a hangsúly, hanem inkább a fegyverhasználaton múlik a győzelem, de ez így is van rendjén, hiszen mindig is így volt. Természetes, hogy a Leltár játékai közül ezzel töltöttem el a legtöbb időt, de hát ez is volt közülük a legjobb játék. Gyönyörűek a karakterek (sokkal szebbek, mint PS2-őn!), és csak elcsépelt frázisnak hatna, ha ugyanezt elmondanám a hátterekről is, bár ott egy kicsit több tereptárgyat még elviseltem volna. A karakterek egyéni stílusúak, és külön öröm volt vi-



szontlátni Link barátomat, aki egy kis titkos küldetés teljesítésig ugrott át Hyrule földjéről a Namco-hoz. (van egyébként még más rejtett karakter is, mint pl.: a McFarlane által megalkotott Necrid). Az SC2-őt azért nem lehet megunni, mert – akárcsak az elődjében – most is tonnányi behozható dolgot találunk, kezdve az új szereplőktől a hátterekig, iszonytató mennyiségű fegyverig, opciókig, hangokig és még sorolhatnám napestig, ha nem csak egy negyed oldalon keresztül foglalkoznánk a programmal. Komolyan mondom, Nintendo gépen sosem volt még használható verekedős játék (csak mondjuk SNES-en), úgyhogy bátran merem ajánlani mindenkinek. Hibája is csak egyetlen egy van, hogy az unalmasan hosszú bevezető helyett inkább készíthettek volna megnyerési CG videókat.

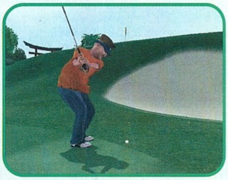


MÁS VERZIÓ: PS2, X

9,5 pont

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Az EA Sports-os sportjáték dömping tagjaként jelent meg a már veretes múlttal rendelkező PGA Tour Golf 2004 is. Nekem a sorozathoz annyi közöm volt, hogy még tavaly szereztem egy 2002-est PS2-re, ami szépen el is indult, csak épp, amikor nekiálltam volna játszani vele, a pali ütőt tartó keze meg sem akart mozdulni. Biztos rossz volt a lemez :) Egyébként a golfhoz sokkal több közöm van, mint azt gondolnátok, és csinálnék is egy kis reklámot magamnak, mert van még itthon nekem egy ütőm, közel nyolcvan labdával, amit tíz gurigáért bárkinek megszámítanék, ha volna olyan kedves és megvásárolná tőlem. Ami engem leginkább meglepett a játékban, hogy egy helyett két mini DVD-n látta meg a napvilágot! Bár mint mondottam, legutóbb a 2002-es játékkal nyomultam volna, mégis, mintha csak azt raktam volna be ismét… A menü és a játékmódok szinte alig változtak, ami nem épp túl előnyös, főleg ha azt is szem előtt tartjuk, hogy közben volt egy 2003-as



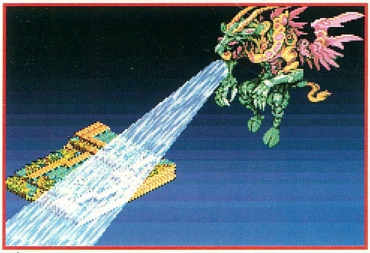
sorszámmal ellátott rész is. A lényeg azonban maradt: a gyönyörű grafikai megvalósítás, a hatalmas pályák, a versenyzők, és a tökéletesen eltalált irányíthatóság! Már csak érdekességképpen is érdemes beszerezni a játékot, hiszen ez egy olyan stuff, ahol könnyen lemérhető, mennyit fejlődött a játékipar az elmúlt években, mert olyan részletességgel találkozunk, ami néhány éve még elképzelhetetlen lett volna. Tartalmas szórakozás ez mindenkinek, aki csak egy kicsit is érdeklődik a sport iránt, azoknak pedig igazi Mekka, akik a hideg miatt beszorultak a pályákról a lakásba. Azért remélem jövőre a szobor közönség nem csak hangoskodni fog, hanem meg is mozdul végre!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

9 pont





„Ó az az izometrikus grafika, ó azok a tökéletes pixelek!" – valahogy ekképp kiáltottam fel, amikor először megláttam a *Final Fantasy Tactics Advance* bevezető képsorait – akkor még japánul. A játék grafikája egyből magával ragadott, de a produktum természetesen más területeken sem vall szégyent, furcsa is lenne persze, hiszen sem a *Square*-től, sem az Enix-től nem szokhattunk meg silány minőséget, így az egyesült *Square Enix* név is alapvető garancia a magas színvonalra.

TÖRTÉNELEM

A játék jellege már a képekből és a címből is kikövetkeztethető, de mivel a „taktikai RPG" stílus (az elnevezést Liquid kolléga szótárából kölcsönöztem, a tavaly szeptemberi Konzolban ő illette e szófordulattal az általa tesztelt GBA-s *Tactics Ogre*-t – nem tudom ez általánosan elterjedt elnevezés-e) azért nem sorolható a leggyakoribb játékstílusok köré, ezek lényegét azért kicsit részletezném, ha már országháznyi helyem van rá. Legjobb tudomásom szerint (persze lehet, hogy tévedek) az ilyen jellegű játékok sorát a japán *Quest* által fejlesztett, és SNES-re 1993-ban kiadott *Ogre Battle* nyitotta, ennek a folytatása volt a szintén SNES-es, 1995-ös *Tactics Ogre* és a N64-es, 1999-es *Ogre Battle 64* is. Továbbá a *Tactics Ogre*-t 1997-ben portolták PS1-re is, sőt megjelent belőle egy spinoff, amolyan mellékszálnak tekinthető GBA verzió is 2001-ben, ez volt a *Tactics Ogre: The Knight of Lodis*, melynek Liquid által elkövetett tesztjére feljebb is utaltam. Ilyen jellegű játék volt állítólag még az *Atlus Software* 1998-as, PS1-es *Legend of Kartia*-ja, a *Konami* 1996-ban szintén PS1-re és 1997-ben Saturnra is kiadott *Vandal Hearts*-a, és ennek 1999-ben PS1-re *Vandal Hearts II* cím alatt megjelent folytatása is. A játékstílust kiagyaló játéktervező, Yasumi Matsuno és cége, a *Quest* idővel



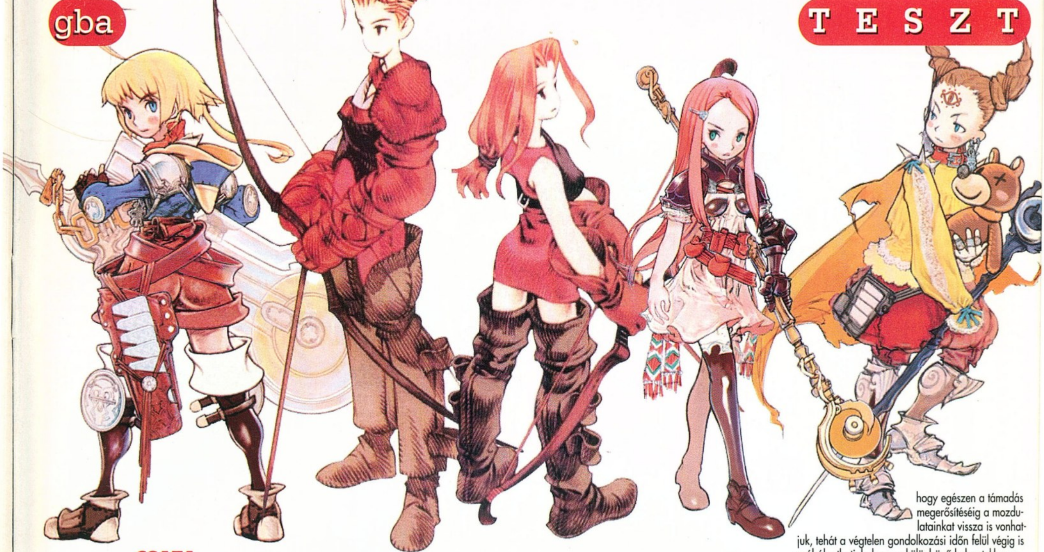
beolvadt a *Square*-be (ami pedig nemrégiben egyesült ugye az *Enix*-szel), ennek az előnyös frigynek volt aztán a gyümölcse a játékstílus legeslegnagyobb királya, az 1997-ben PS1-re megjelent *Final Fantasy Tactics* is. Ezzel a játékkal sajnos soha nem találkoztam (ennek többek között a Magyar Posta is az egyik oka, remélem a postás, aki lenyúlta a pakkomat, jelenleg is jól szórakozik a játékkal), de rengeteg embertől hallottam személyesen és netes fórumokban is, hogy sokak szerint ez minden idők legjobb játéka, legalábbis a legjobb PS1-es anyag. (Ez egyébként Martin véleménye is, pedig régebben azt hittem ő a *Final Fantasy VII*-nél semmit sem tart többre a gépen...) Természetesen a cikk tárgyát képező *Final Fantasy Tactics Advance* is nagyrészt a hasonló című PS1 játékon alapul, ráadásul ez annak egy egyedibb, továbbfejlesztett változata, melyben új fajokkal, küldetésekkel, munkákkal és rengeteg egyébbel találkozhat még az is, aki PS1-en már kopottra játszotta a játék elődjét. Mivel az eredeti játékot sajnos nem ismerem, sőt a stuff (valószínűleg azon okból, hogy sajnos Európában soha nem jelent meg) soha nem volt tesztelve 576 kiadványban sem, ezért a különbségek kiemelése helyett inkább bemutatom az egész produktumot minden részletében, a háttértörténettel kezdve.

INTRO

A *Final Fantasy Tactics Advance* a legszokállasabb, legolcsóbb háttérsztorit alkalmazza, mely szerint a játékban pár vesztes srác ki szeretne szakadni a hétköznapokból, be szeretne kerülni egy fantáziavilágba, mire a dolog hipp-hopp be is következik, onnan kezdve természetesen már inkább hazavágynak, a legfőbb szereplő legalábbis mindenképp. A bugyuta alaptörténet ellenére a megvalósítás fantasztikus, így az írói kreativitás hiánya is megbocsátható szerintem. Ez a dicséret egyébként nem csak a grafikusoknak és zenészeknek szól, a történetíró is sikeresen életet lehelt a *Square*-re jellemzően nagyon egyedi és felismerhető vonásokkal bíró karakterekbe, hihetővé tette őket, így bárki könnyen azonosul velük. De lássuk részletesebben, hogy miről is van szó.

A nagyon hosszú intro elején kép a képben módszerrel végigpásztáz a virtuális kamera St. Ivalice kisvárosán, ahol éppen esik a hó. Emberek és kutyák járnak-kelnek az utcán, üdvözlik egymást, meg minden, és mindenki maradandó nyomot is hagy a hóban, egy ürge még nyomot hagyó biciklit is tol maga mellett, sőt emellett még mindenki korrekt árnyékot is vet. Mindez a legszínesebb, legszebb és legaprólékosabb, 90 fokban elforgatott és 45 fokban lenéző izometrikus pixelgrafikával van megrajzolva, márpedig aki foglalkozott már pixelgrafikával, az tudja, hogy mennyire embert próbáló ezzel a módszerrel igazán tökéletes és méretarányos dolgokat alkotni. Az intro folytatásában 10-12 év körüli srácokat látunk egy iskolaudvaron hógolyózni meg veszekedni, a kötekedő rosszcsontok leginkább egy nagyon bamba kinézetű, hullámos, szétálló hajú, Mewt Randel nevű srácot szekálnak, többek között a plüssmackója és a gyávasága miatt. Ő visszaszólni sem mer, de ketten kiállnak mellette: egy hosszú piros hajú, magas homlokú lány, és az iskola új növendéke, egy lányos arcú fiú. Azonban a vagányokkal szembeszálló kettős is csak annyit ér el, hogy ők is szekálás áldozatává válnak, a lányt, Ritz Malheurt azért csúfolják, mert már gyerekkorában megőszült, és ezért kénytelen festeni a haját, az új srácot, Marche Radiuju-t (már, ha nem nevezzük át, mivel ő a fő karakterünk, neki új nevet is adhatunk) pedig azért, mert új nebuló. A három lúzer gyerek – akik természetesen a játék hősei – egy csapatba kerül, és a tanár, Mr. Leslaie vezényletével el is kezdődik a komolyabb hócsata, ez tehát az intro egy olyan interaktívabb része, melyben már mi is részt vehetünk, és egyben egyfajta tutorial, azaz oktatórész és gyakorlópálya is. A csatának nincs tétje, és nagyon rövid is, de a játék alapjait már elsajátíthatjuk benne, a mókának az vet véget, hogy valaki megdobja Mewtot egy kővel (egyébként is az ellenfél összes embere őt dobálja :). Ez véget vet a csatának és a tanításnak is, a tanár letolja a rosszakat, a többieket pedig hazaküldi. Hőseink az incidenst követően egyre jobban összebarátkoznak, hazafelé még Mewt apjával is összefutnak, aki szintén vesztes, mióta megözvegyült, a főnöke is éppen az utcán tolja le a fia szeme láttára. A három srácot az is összekovácsolja, hogy mindhárman sorstársak különféle problémákkal, sőt a sportban sem valami jók, amit nem is szívesen űznek, helyette a könyveket és a videojátékokat preferálják inkább. Megbeszélik, hogy Marche-nál találkoznak az este ismét, ott folytatódik az intro, a találkozóra pedig Mewt magával viszi az antikváriumban frissen vásárolt könyvét is. Ettől kezdve a társalgás a különös és nagyon réginek tűnő könyv körül folyik, ami Marche öccsének, a születése óta betegeskedő és tolószékhez kötött Donednek különösen tetszik. Bár elolvasni egyikük sem tudja a könyvet, sőt Mewt állítása szerint még az eladó sem tudott róla semmit, a szörnyekkel és mágikus dolgokkal gazdagon illusztrált lapokat azért örömmel forgatják a srácok, és elkezdenek arról fantáziálni, hogy milyen jó lenne, ha ez egy varázskönyv lenne, és elrepítené őket egy másik világba, olyanba, ahol nem lennének ilyen szerencsétlen vesztesek, ahol jobban érvényesülhetnének, sőt talán ők lehetnének a bátor hősök. Felolvassák az értelmezhetetlen, mágikusnak tűnő szöveget, de semmi nem történik, aztán arról kezdenek el filózni, hogy ha megtehetnék, melyik híres könyv vagy videojáték világába varázsolnák magukat legszívesebben. Mewt egyből bedobja, hogy neki a *Final Fantasy* játéksorozat a kedvence, jó kis poén és egyben önreklám, hehe. Ez után a vendég srácok elköszönnek és hazamennek, azonban éjjel, amikor már mindenki alszik, magától kinyílik a könyv, és mégis különös és varázslatos dolgok történnek, ráadásul az egész várossal. Az iskola eltűnik, helyébe sivatagos vidék kerül, mely felett sárkányok szelik az eget, a kávéház környéke is átalakul egy pálmafákkal tarkított, arab jellegű várossá, a körülötte álldogáló éjjeli bagoly járókelők pedig furcsa emberszabású állatokká változnak át, sőt az egészből semmit nem is vesznek észre, mennek a dolgukra, mintha mi sem történt volna, talán félig-meddig a tudatuk is megváltozott. Doned is hirtelen eltűnik az ágyából, Marche pedig felemelkedik álmában, miközben alatta a szobája egy arab beütésű utcává alakul át, pizsamája pedig kalandozáshoz illő ruhává. Végül a srác lereszkedik a levegőből, felébred ebben a számára is szokatlan környezetben, és itt meg is kezdődik a tényleges játék. Marche pár lépés után belebotlik néhány gyikemberbe, akiket *vesztére le is gyikemberez*, ők azonban sértésnek veszik ezt, hiszen a büszke bangaa fajhoz tartoznak, rögtön harcot is provokálnak, melyben csatlakozik hősünkhöz egy fura szerzet, egy Montblanc nevű, denevérszárnyú nyúlember, egy moogle is. Itt kezdődik meg az első éles (bár természetesen még mindig csak amolyan bemelegítő jellegű, Montblanc-t sem irányíthatjuk még, hiába a csapatunk tagja) harcunk, melyhez megérkezik egy szigorú bíró is, aki a szabályok betartását felügyeli.





CSATA

Elérkezett tehát az idő, hogy szót ejtsek magáról a harcrendszerről is. Az ilyen taktikai RPG jellegű játékok legfőbb ismérve, hogy szemben például a klasszikus, fő *Final Fantasy* stílusú játékokkal, itt a hangsúly nem a felfedezésen, kalandozáson és mászkáláson van, tehát ezek sokkal kevésbé kalandjátékok, inkább csak stratégiai anyagok, melyekben harc harcot követ. Ezekben egyébként véletlenszerű harcok sincsenek, ugyanakkor a körökre osztott harcrendszer még sokkal bonyolultabb és nyitottabb, a harc, a varázslás, a tárgy- és a képességhasználat mellett nagy hangsúly kerül a fokozatos mozgásra és helyezkedésre is. A harcok ezekben a játékokban így itt is kisebb-nagyobb, nagyon látványosan megrajzolt, 90 fokban elforgatott és 45 fokos szögben elénk táruló világszeleteken zajlanak, melyeken kicsit scrollozhatunk is minden irányba. Ezek a harcmezők sok mindent tartalmazhatnak: házakat, tereptárgyakat, fákat és egyéb akadályokat, a bejárható földes, köves vagy más jellegű talajt pedig egy láthatatlan (bár azért kis gyakorlat után már mindenki meglátja ezt láthatatlanul is) négyzetrács fedi, ami persze láthatóvá válik, amikor szükségünk van rá, például a mozgás és támadás céljának meghatározásakor. Ez a felkockázott talaj azonban nem teljesen sík, vannak rajta dombok és völgyek, tehát hepehupás az egész, így, ha van lépcsőszerű talaj, feljuthatunk magasabb területekre, akár háztetőkre is, de amellett, hogy ez korlátok közé szorítja a mozgásterünket (átmenet nélkül hirtelen túl magasra nem tudunk felmászni), természetesen van még további jelentősége is a domborzatnak. Bár ez a gyakorlópályákon nem hangzott el, és konkrét sebzési számadatokat sem matekoztam ki, a játék készítői által jóval régebben összehozott (és nyilván mindig minden jó ötletet átvittek az újabb fejlesztéseikbe is) Tactics Ogre-ben jól emlékszem arra, hogy magaslatról mélyebben fekvő ellenfelet könnyebben tudtunk megsebezni, és fordított esetben pedig természetesen nehezebben, tehát valószínűleg itt is előnyösebb és biztonságosabb a magasból támadni. Emellett még az is befolyásolja a sebzésünket és a támadásunk sikerességének valószínűségét, hogy milyen irányból küldjük meg az ellenfelet: a hátbatámadás, bár aljas dolog, a leghatásosabb és legkifizetődőbb, de előnyös még az oldaltámadás is, szemből viszont nem jó támadni, hiszen ekkor ellenfelünk látja, hogy mire készülünk, nagyobb eséllyel hárítja a támadást, vagy legalábbis blokkolja azt bizonyos mértékig.

A harcokban, ha az egyik emberünkre kerül a sor, először helyezkednünk kell vele, amennyiben akarunk, a Move parancs kiválasztása után láthatóvá válik a fent említett négyzetrács, legalábbis az a része körülöttünk, ahova el tudunk jutni. Ebben természetesen elsősorban az ellenfelek és a terepakadályok korlátoznak minket, másodsorban a Status oldalon megtekinthető Move értékünk (ez adja meg a mozgásterünk kiterjedését), harmadsorban a Move-hoz hasonló Jump értékünk (ami pedig azt határozza meg, hogy mekkora emelkedőt tudunk megmászni). Ha így kijelöltük a célunkat, és odament a figuránk, még nincs vége a körnek, ekkor akciózhatunk az Action menüponttal, ez alatt többek között simán harcolhatunk is a fegyverünkkel (Fight), vagy képességeket, varázslatokat is bevethetünk, de itt jelenik meg a nagyobb erejű, bírói pontba (lásd lejjebb) kerülő kombó támadás lehetősége is (Combo), sőt idővel további parancsok is bekerülnek ebbe a menübe. Ilyenkor ismét négyzetrács jelenik meg, és kiválaszthatjuk, hogy a támadást, képességet, tárgyat vagy varázslatot kire vagy mire alkalmazzuk, természetesen itt is sok tényező határozza meg, hogy milyen nagy kiterjedésű a négyzetrács, mit érünk el, a hógolyóval például átdobhattunk a fél pályán, de az első élesebb harcban Marche csak karddal rendelkezik, és csak a négy szomszédos négyzetre tud átütni.



Támadás előtt azt is láthatjuk, hogy az adott szituációban az adott fegyverrel mekkorát sebezhetünk és mekkora a véletlenszám-generátor pontossága, például ilyet láthatunk, hogy 22dmg/85%, ebből 20-as, 22-es és 24-es sebzés is összejöhet, tehát felteszem, itt a 15%-os hibaráta a lényeg, ennyit lenghet ki a 22-es sebzés felfele és lefele is. Előnyös egyébként, hogy egészen a támadás megerősítéséig a mozdulatainkat vissza is vonhatjuk, tehát a végtelen gondolkozási időn felül végig is próbálgathatjuk, hogy a különböző helyzetekben a különféle ellenfelek ellen kábé mekkora támadást vihetünk be. Ha megtörtént a támadás, akkor pedig még azt is meg kell határoznunk, hogy a négy égtáj közül merre nézzen a figuránk, ez ugye főleg abból a szempontból lényeges, hogy lehetőleg szemből kapjuk a következő támadásokat, így automatikusan csökkentsük az ellenfél sebzését, sőt jobb eséllyel hárítsuk is azt. Természetesen nem szükséges mozognunk, rögtön támadhatunk, varázsolhatunk vagy egyéb dolgokat is művelhetünk, sőt ezeket sem kell feltétlenül megtennünk, passzolhatjuk is az adott figurával az éppen futó kört a Wait menüpont segítségével, ez egyébként nem teljesen haszontalan, ezáltal előbb kerül sor a karakterre a következő körben, tehát amennyiben tényleg nem tudunk semmi hasznosat tenni, alkalmazzuk nyugodtan. Természetesen a csata közben a képernyőn levő saját felületes statisztikánk mellett a társaink és az ellenfeleink felületes statisztikáját is figyelemmel kísérhetjük, az embereinkét pedig bővebben is a Status menüpont segítségével.

STATISZTIKA

Ha már itt tartunk, essék szó a statisztikákról is, hiszen a rengeteg érték létének és működésének megismerésén keresztül még világosabbá válik a harcrendszer, ami mondjuk ettől függetlenül is eléggé bonyolult marad, szerencsére azonban a játék elején még kevés dolgot kell ismerünk, hiszen kevés dolgot is tehetünk meg. A harc közben látható kis statisztikai ablakban (amilyet mi is lekérhetünk bárkiről, ellenfelekről és harcostársakról is) a karakter arca és neve mellett a HP-t (Hit Points), az MP-t (Magic Power), a JP-t (Judge Points), az LV-t (Level), az Exp-t (Experience) és a WT-t (Wait Time talán) láthatjuk. A HP természetesen az aktuális életerőnk, mellette pedig ennek a jelenlegi felszereltségünkből és szintünkből következő maximális értéke látható. Az MP-nél ugyanígy az aktuális varázserőnk és annak maximuma tekinthető meg, az LV pedig természetesen a jelenlegi szintünk, aminek függvényében folyamatosan növekszik a maximális HP-nk és MP-nk, továbbá sok egyéb értékünk is nő, és fokozatosan egyre több dolgot tehetünk meg. Az LV akkor növekszik, ha az Exp, azaz a tapasztalati pont, ami minden sikeres támadással növekszik, bizonyos meghatározott szinteket átlép.



Ezek többsége már más játékokból is ismert, a JP viszont újdonság. Ez a bírói pont, gyakorlatilag a frag helyi megfelelője, ha egy ellenfelet kiütünk, azaz a HP-jét lenullázzuk, kapunk egy ilyet a bírótól, de azért is jár, ha az adott hely szabálya szerint valami nagyon

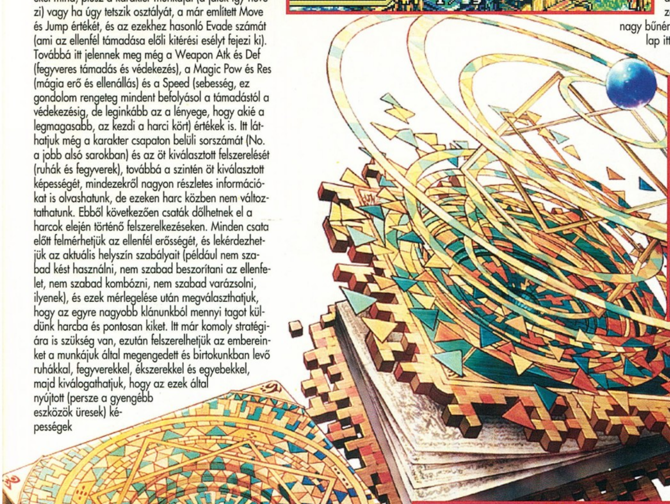




jót lépünk (például leutánozzuk valakinek a mozgását) – ezt egyébként akkor sem veszítjük el, ha esetleg az áldozatunkat felélesztik a társai, vagy feléled magától. Ezekért a pontokért sok különféle dolgot tehetünk, és idővel még többet, például kombókat vethetünk be, ha van rá lehetőségünk, de ezeket kell felhasználnunk, ha a tolvaj segítségével tárgyat akarunk lopni az ellenféltől, és szintén ilyenbe kerül a szörnyek megidézése is. A WT ismét egy kettős érték, az első szám azt jelzi, hogy az adott karakter hány lépés múlva kerül sorra, a második pedig a körben levő lépések számát jelenti, vagy egyszerűbben azt, hogy hány aktív figura van a játéktéren a bírót is beszámítva, aki léphet. Tehát ha az első érték a kettes, akkor a most lépő után kerül sorra a kiválasztott karakterünk. A Status menü lekérésekor a nagy statisztikai lapon is monitorozhatjuk a fentieket mind, plusz a karakter munkáját (a játék így nevezi) vagy ha úgy tetszik osztályát, a már említett Move és Jump értékét, és az ezekhez hasonló Evade számát (ami az ellenfél támadása előli kitérési esélyt fejezi ki). Továbbá itt jelennek meg még a Weapon Atk és Def (fegyveres támadás és védekezés), a Magic Pow és Res (mágia erő és ellenállás) és a Speed (sebesség, ez gondolom rengeteg mindent befolyásol a támadástól a védekezésig, de leginkább az a lényege, hogy akié a legmagasabb, az kezdi a harci kört) értékek is. Itt láthatjuk még a karakter csapaton belüli sorszámát (No. a jobb alsó sarokban) és az öt kiválasztott felszerelését (ruhák és fegyverek), továbbá a szintén öt kiválasztott képességét, mindezekről nagyon részletes információkat is olvashatunk, de ezeken harc közben nem változtathatunk. Ebből következően csaták dőlhetnek el a harcok elején történő felszerelkezéseken. Minden csata előtt felmérhetjük az ellenfél erősségét, és lekérdezhetjük az aktuális helyszín szabályait (például nem szabad kést használni, nem szabad beszorítani az ellenfelet, nem szabad kombózni, nem szabad varázsolni, ilyenek), és ezek mérlegelése után megválaszthatjuk, hogy az egyre nagyobb klánunkból mennyi tagot küldünk harcba és pontosan kiket. Itt már komoly stratégiára is szükség van, ezután felszerelhetjük az embereinket a munkájuk által megengedett és birtokunkban levő ruhákkal, fegyverekkel, ékszerekkel és egyebekkel, majd kiválogathatjuk, hogy az ezek által nyújtott (persze a gyengébb eszközök üresek) képességek közül mikre lesz szükségünk a harcban. Azonban, ha kedvünk szottyan, a felszerelkezés előtt akár munkát is válthatunk akárhányszor (Marche kezdetben Soldier, azaz sima harcos), elég szabad az átjárás, lehet harcosból íjász vagy mágus is, persze azért több dolog is korlátozza a munkaváltást, legfőképp az, hogy a különböző fajok (az emberek, a nu mou-k, a gyíkszerű bangaa-k és a nyúlszerű moogle-k és viera-k) nagyrészt más-más munkákat vállalhatnak.

Végül még két – fociból ismert – dolgot találhatunk itt; nem, nem a labdát, hanem a sárga és piros lapot, ezek hasonlóképp működnek itt is, mint a fociban, és természetesen a már említett bíró osztja ki őket itt is.





Többször utaltam a bíróra, aki a játék talán legeredetibb ötlete, ilyet legalábbis hasonló játékban én még nem láttam. Minden csatát egy bíró, játékvezető felügyel, és ahogy a fociban, itt is a pályán mászkál, ráadásul minden körben ugyanúgy csak egyszer mozoghat, mint a harcoló felek, igaz életereje nincs (azt hiszem nem is árthatunk neki, bár direkt soha nem próbáltam megtámadni), a mozgás pontjai pedig végtelenek, tehát akármennyit léphet akárhova, ha rá kerül a sor. Mindig úgy helyezkedik, hogy jól lássa az eseményeket, persze gyakran előfordul, hogy valaki takarásba kerül, így akár büntetlenül is szabálytalankodhat.

A bíró osztja ki a feljebb is említett bírói pontokat, ha valaki kiüt egy másik játékost, vagy az adott helyszín szabályai szerint valami nagyon jó és jutalmazandó dolgot tesz. Ugyanakkor a bíró büntet is természetesen, már ha látta az adott helyszín szabályaiba ütköző bűnt vagy vétséget, ekkor a bűn mértékében bírságol (el lehet olvasni a szabályoknál, hogy az adott helyen mi mennyire főbenjáró bűn), kisebb vétségért sárga lap jár (gondolom ez után a következő sárga is pirosra vált), nagy bűnért pedig piros. A piros lap itt is egyet jelent a kiállítással, de egyben a börtönbe vetéssel is – ha a játék főhőse, Marche kapja, akkor pedig azonnali Game Over következik be. Túl sokat még nem kísérleteztem a dologgal, de a börtönben két dolgot is lehet tenni: bocsánatot kérni (valószínűnek tartom, hogy így talán pénzért levonják a sárga lapunkat) és kihozni valakit (szintén gondolom pénzért, már ha egy klántársunk van a börtönben, mert ugye Marche nem kerül sajnos börtönbe, ezt tapasztaltam, vele tehát legyünk még szabályosabbak). Természetesen nem lenne szükség bíróra (azaz minden szabálytalanságot büntetne a játék), ha nem lenne direkt belekalkulálva a játékmenetbe a bírói figyelmetlenség miatti büntetlen szabálytalankodás lehetősége, ezzel természetesen az ellenfél is próbálkozik, és számunkra is érdekesebb és kockázatosabb lesz a játék, ha megpróbáljuk kicselezni a bírót, persze csak ésszel, mert mint a fentiekből is látszik, nagyon meg is üthetjük a bokánkat, főleg, ha Marche bukik le.

INDULÁS!

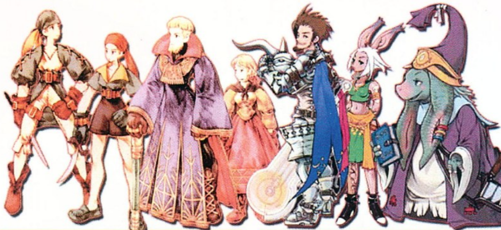
Ha megnyertük a feljebb említett első élesebb – bár még mindig nem igazán éles, továbbra is bemelegítő jellegű – csatánkat, melynek végén az egyik legyőzött ellenfelünk szabályellenesen tárgyat (energiaitalt) próbál használni, melyért rögtön a tömlöc mélyére is kerül, Montblanc, újdonsült pártfogónk bevisz minket egy kocsmába, ahol a barátai és egyben klántársai lebzselnek, akikkel időről időre kalandozni szokott, küldetéseket szokott végrehajtani pénzért. A kölcsönös bemutatkozás után minket is bevesznek a csapatba, sőt mi adhatjuk meg a még viszonylag friss klán nevét is (alapban Clan Nutsy). Innen kezdve mi irányítjuk a bandát, teendőnk tehát az, hogy tengjünk-lengjünk a világban, és sorban vállaljuk el a zsoldos küldetéseket. Ezek elméletileg elég sokfélék: meg kell védenünk tudósokat, növényeket kell szednünk szörnyek által megszállt területekről, körözött szökevényeket és tolvajokat kell elfognunk, össze kell csapnunk más klánokkal, meg effélék. Gyakorlatilag azonban – már ameddig eljutottam, én kábé 40-50 küldetést nyomhattam le az állítólag 300-ból – nem is olyan változatosak, többnyire meg kell semmisítenünk az ellenfél összes katonáját, vagy az ellenfél vezérét, esetleg ellenséges tárgyakkal egyetemben (egy ilyen küldetésbe botlottam csak eddig, valami gonosz tudós gömbökkel varázsolt havat), vagy ezek mellett még meg kell védenünk embereket is magunkon kívül. A kocsmai klánalapítás után – vicces egyébként, hogy mivel a kocsma az alkoholra utal, az amerikai gyermekvédő cenzorok emiatt sokkal szigorúbb besorolásba sorolták a játékot – kikerülünk a világtérképre, ahol Ivalice országát láthatjuk, mert a varázslat folytán St. Ivalice városa valahogy egy egész fantasy országgá bomlott szét, talán bekerült a Homályzónába, hehe. Ez a térkép nagyjából akkora és úgy is néz ki, mint a *Defender of the Crown* térképe, nem veszélyesen nagy,



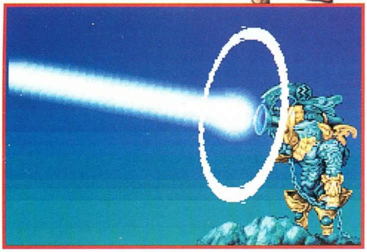








csak 28 csomópont van rajta, amiket rengeteg út köt össze keresztül-kasul. Érdekes módon a még csupasz térképet mi fogjuk feltölteni városokkal és helyszínekkel, amint belebotlunk egy újabb helyre történő utalásra (városokra, fennsíkokra, rétekre meg egyebekre), nekünk kell szabadon meghatároznunk a hely pozícióját a térképen, természetesen olyan térképet kellene elvileg kiépítenünk, hogy a legfontosabb helyek között gyorsan közlekedhessünk. Ugyanis a térképen való közlekedés napokba telik, ezt a térkép sarkán is követhetjük, de azt hiszem az idő múlásának (és így a térkép felépítésének) annyira fontos szerepe nincs. Tapasztalatom szerint csak annyi a lényeg, hogy egyes küldetések időhöz vannak kötve, mondjuk van amelyik csak 25 napig, van amelyik csak 10 napig él, ha ennyi idő alatt nem jutunk el az adott küldetés helyszínére, akkor sajnos arról lemaradunk, persze a legfontosabb küldetések, ahogy a küldetések többsége nem ilyen elévülős. A térképen több dolgot is tehetünk a mozgás mellett, itt láthatjuk még a pénzünket is, továbbá a már látható helyszínek (ahogy haladunk a játékkal, úgy szaporodnak) szabályait, küldetéseit és jellemzőit is olvasgathatjuk. Ameddig eljutottam még csak két város volt a térképen (a többi rét, fennsík meg hasonló helyszín), ezek pedig már az első térképre jutásomkor megjelentek, ezeknél is lehet küldetéseket végrehajtani, de ezek egy kicsit fontosabb helyszínek, van néhány alhelyszín is rajtuk, ahova bemehetünk. Mindkét városban (és gondolom minden később megjelenőben is) van kocsma és bolt, ahogy szinte minden









RPG-ben szereplő városban. A kocsma a legfontosabb helyszín, rengeteg tippet, történetet és pletykát tudhatunk meg a csapostól, ez tehát egyben a gazdag beépített help is, majdnem annyira kiterjedt, mint a szintén Yasumi Matsuno által fejlesztett *Vagrant Story*-ban, továbbá a csapostól vehetjük meg pénzért a küldetéseket is leírással, melyek a térképen bárhova szólhatnak, és időnként plusz tárgyakhoz kötöttek. A boltban pedig természetesen vásárolhatunk és eladhatunk mindenfélét, a kínálat folyamatosan bővül, már pár csata után több száz dolgot vásárolhatunk, a kínálat tehát óriási. Cyril-ben, a kezdővárosban ezek mellett még van egy szörnybank is, ha minden igaz befoghatunk valahogy szörnyeket, mint a *Pokémon*ban, és talán itt lehet majd őket trenírozni és tárolni. (Befogható szörnnyel azonban eddig még nem találkoztam a játékban, vagy csak nem választottam olyan munkát az embereimnek, amihez befogás képesség jár, nem tudom...) Sprohmban, a másik városban pedig a börtön a harmadik létesítmény, erről már tettem említést, itt két dolgot tehetünk, bocsánatot kérhetünk és kiválthatunk foglyokat. Bizonyára később még lesznek további városok további létesítményekkel is, egyelőre én csak ennyit láttam így a játék kábé egy hatodánál. Az első ténylegesen komoly és éles küldetésünket egyébként Cyrilben vehetjük meg, ez egy gyógynövény gyűjtés, és ha ezt teljesítettük, utána már a városokban csőstül jönnek a küldetések megállás nélkül, folyamatosan válogathatunk közöttük szabadon.



MILYEN?

Remélem a fentiekkel sikerült valamennyire vázolnom a játék működését, és kedvet csinálnom mindenkinek hozzá. Igazság szerint még egy ilyen hosszú cikkben sem tudtam felsorolni azon szabályok és lehetőségek töredékét sem, amikkel én találkoztam a játék első hatodában, és pont ez, a folyamatosan beköszönő, tökéletesen megállás nélkül adagolt újabb és újabb szabályok, ellenfelek, küldetések, lehetőségek és egyebek teszik az anyagot változatossá és megunhatatlanná, ebben rejlik a szépsége (a gyönyörű és gazdagon animált izometrikus pixelgrafika és a nagyon korrekt zene mellett). Összesen állítólag 300 küldetést nyomhatunk le a játékban, de idővel már nem csak magányosan fogunk kalandozni, hanem megjelennek a térképen a rivális klánok is, akikkel egyrészt statisztikában kell versengenünk (ekkor már az egész klánunknak is lesz kollektív szintje és gazdag statisztikai lapja), másrészt akárhányszor összecsaphatunk velük, klán háborúkat vívhatunk, így szinte a végtelenségig nő a megvívható harcok száma. Csak egy dolog volt, ami nem jött be túlságosan nekem, hogy az állandó harc és taktikázás között nincs felfedezés, és nagyon kevés a kaland rész, mindez persze a taktikai RPG stílus sajátja, így nem igazán róhatom fel negatívumként. A harcok előtt általában van pár szavas párbeszéd, és ennyiben ki is merül a kaland vonal, a kulcsfontosságú harcok előtt sem sokkal hosszabb ez. Én eddig csak egy ilyennel találkoztam, amikor összefutottam Ritz klánjával (ő is Marche-hoz hasonlóan belépett egy klánba, és kalandozni kezdett), majd közös erővel (őt és az embereit nem irányíthattam) lenyomtunk egy rablóbandát. Ekkor is nagyrészt kimerült a párbeszéd abban, hogy Marche bár élvezi ezt a világot, haza szeretne menni, Ritz viszont nem szeretne, és segíteni sem tud egyelőre Marche-nak a hazajutásban. Felteszem, a játék végéig még többször összefutunk majd vele, továbbá Mewttal és Doneddel is, esetleg még másokkal is a „valódi világból", és a végén majd kiderül, hogy hőseink hogyan juthatnak haza, és a világot hogyan változtathatják vissza. A stuff tehát tökéletesen ki van munkálva minden téren, bár én nem nagyon kedvelem a stratégiai és taktikai játékokat, sem a körökre osztott harcot, ha egy játék annyira igényes mind audiovizuálisan, mind játékmenetre, mint ez, félreteszem a stílus iránti ellenszenvemet, és én is elveszek az anyagban, ez következett be az után is, hogy kézbe vettem a *Final Fantasy Tactics Advance*-t. A játékot tehát ajánlom mindenkinek, még azoknak is, akik hozzám hasonlóan nem nagy stratégiások, egész biztosan ők is meg fogják kedvelni az anyagot ezért vagy azért, ha más nem a gyönyörű grafikája miatt. Le a kalappal Yasumi Matsuno előtt, ismét nagyot alkotott, és szóljon a harang a *Final Fantasy Tactics Advance* dicsőségére.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Credo 10 pontot adott a játékra, amit én párnapos tesztelés után önhatalmúlag módosítottam 9-re. Az ok egyszerű (ezt Credo nem tudhatta!): szerintem csak az eredeti PS1-es verzió érdemli meg a „hibátlan" tízest. Abban ugyanis TÉNYLEG igazán fantasztikus sztorit és bőséges kalandozási lehetőséget IS kaptunk. Ez a két alkotóelem a GBA verzióban nem áll *elég erős* lábakon. Tulajdonképpen nem is értem, miért nem rakták át a régi PS1 játékot egy az egyben GBA-ra...? Ettől függetlenül, ha csak egy kicsit is vonzanak a stratégiai RPG stuffok, azonnal rohanj megvenni! ;)



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ minden téren kiváló remekmű a legszebb izometrikus grafikával
✕ kevés a kalandelem benne, nem elég erős a sztori

9 pont





SUPER MARIO ADVANCE 4 MARIOBÓL SOSEM ELÉG

„Helló-halló, Elektor-Kalandor!” – egy időben ezzel a köszönéssel üdvözölte a TV nézőket Dévényi Tibor, a többszörösen kitüntetett egykori úttörő lemezlovas, énekes és humorista, aki saját állítása szerint „a '60-as évek popszakmájának legnagyobb csajozója” volt, és aki természetesen leginkább a *Három Kívánság* című gyermekműsor műsorvezetőjeként vált ismertté. Mára ugyan kissé már lecsúszott, a családjával haknizik senki által nem nézett reggeli beszélgetős műsorokban, sikertelenül próbálkozott a politikai pályával is, és dühében olyan nyilatkozatokat ereget, hogy az internetezők „társadalomképtelen, sunyi alakok”.

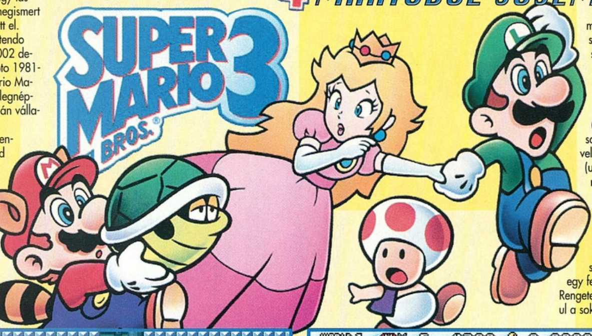
A fenti köszönés egy olyan videojátékos tévéműsor elején ismétlődött a kilencvenes évek hajnalán, melyben gyerekek nyomtak pár percet konzolos Mario játékokkal, akkor, amikor még a konzolgépek nem voltak elterjedve az országban, így bizonyára rengeteg gyerek nézte irigykedve Mariot, hiszen otthon a Commodore 64-en vagy az Amigán nem futott ilyen játék, csak a (nem kevésbé kiváló) *The Great Giana Sisters* pótolhatta valamennyire a krónikus Mario hiányt. Aztán persze egyre jobban elterjedtek a konzolok is, bejött a GB, a NES, a SNES, a GBC, a GC és végül a GBA is, így lassan a többség által csak a fenti műsorból megismert Mario is egyre több hazai háztartásba jutott el. Azokba szinte garantáltan, amelyekbe Nintendo gép, hiszen mint tudjuk – ha más nem a 2002 decemberi 576 Konzolból –, Shigeru Miyamoto 1981-ben kreált figurája, Mario, teljes nevén Mario Mario a Nintendo cég elsőszámú kabalája és legnépszerűbb játékkaraktere, gyakorlatilag a japán vállalat cégére.



Mint minden Nintendo gépre, GBA-ra is rengeteg Mario cím jelent meg. Igaz ezek mind kizárólag régebbi sikerjátékok portjai voltak, így leginkább azoknak szereztek örömet, akik vagy A) generációs vagy más okokból lemaradtak az eredeti játékokról, így számukra azok újak; vagy B) nagyon élvezték ezeket a régi NES és SNES játékokat, és mivel a gépeiket már eladták, vagy elpakolták a nagyi padlására, most szívesen játsszák újra régi kedvenceiket munkába menet a metrón, például. Ilyen GBA-s Mario volt a 2001-es *Super Mario Advance*, ami nem volt más, mint az 1985-ös, NES-es *Super Mario Brothers 2* és az 1983-as játéktermi *Mario Bros.* GBA portja. Ezt követte szintén 2001-ben a *Mario Kart Super Circuit*, ami az 1992-es, SNES-es *Super Mario Kart* kicsit felhúzott portja volt. A következő anyag 2002-ben a *Super Mario Advance 2: Super Mario World* cím alatt jelent meg, itt már érezhette a Nintendo is, hogy az új sorszámozástól, és attól, hogy össze-vissza portol a cég NES és SNES stuffokat GBA-ra, sok ember megkeveredik, így itt az alcím már jelezte, hogy ez a verzió az 1990-es, SNES-es *Super Mario World* átirata volt, ismét egybecsomagolva az 1983-as játéktermi *Mario Bros.* GBA portjával. A GBA-s sorozat következő része a *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island* cím alatt jelent meg szintén 2002-ben, így ez esetben is könnyebben lehetett azonosítani, hogy a game az 1995-ben SNES-re megjelent *Super Mario World 2: Yoshi's Island* (figyelitek a számmisztikát?) portja volt, plusz ismét megkapták a vásárlók a már jól megszokott bonusz *Mario Bros.*-t is. Végül elérkeztünk a jelenbe, a most **Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3** cím alatt megjelent anyaghoz, ami, ahogy az alcímből is látszik, az 1987-ben *Super Mario Bros. 3* címmel megjelent NES játék portja, újfent a szokásos *Mario Bros.*-szal megfejelve.

A fenti adatokból úgy tűnik, hogy technológiailag ez a program visszalépés az előző két *Super Mario Advance*-hez képest, hiszen azok eredetileg sokkal keményebb gépre készült sokkal újabb játékok voltak. Azonban igazság szerint ez a stuff nagyon fel lett javítva, a készítők a grafikát sok színnel és színátmenettel teljesen újrarajzolták SNES/GBA színvonalra, és a zene is sokat fejlődött. A játékmenet és a pályák azt hiszem változatlanok, de ez nem is baj, bizonyára a Nintendo azért is választotta ezúttal ezt a klasszikust a GBA sorozat legújabb darabjának, mert ez a valaha készült legnépszerűbb Mario cím, sőt, állítólag jelenleg is úgy szerepel a *Guinness Rekordok Könyvében*, mint minden idők abszolút legnagyobb példányszámban elkelt játéka, köszönhetően a 15 milliós eladásának. Az persze nem elképzelhetetlen, hogy az óta a *The Sims* vagy a *Pokémon* ezt a rekordot megdöntötte, csak a cégek lusták voltak elkönyveltetni az új adatot, de az is elképzelhető, hogy ezen összességében hatalmas népszerűségnek örvendő sorozatok egyik különálló játéka sem érte el ezt a gigászi eladást egymagában. A cucc hihetetlen népszerűségét egyébként állítólag annak is köszönhette – amellett, hogy tényleg remek anyag! –, hogy gyakorlatilag minden idők legdrágább reklámját készítették el hozzá; egy komplett hollywoodi mozifilmet, ami a nyugati megjelenése előtt került mozivászonra, így persze minden gyermek kedvet kapott a játékhoz, és a megjelenés napján megrohamozta a boltokat. Ez a *The Wizard* című 1989-es film volt, ami állítólag nem szólt másról, mint hogy srácok nagy videojáték versenyekre jártak benne, azokon mérték össze a tudásukat, többnyire pont a *Super Mario Bros. 3*-mal. Valószínűleg nem volt valami nagy durranás a film, a www.port.hu adatbázisa szerint nincs is magyar címe, tehát hazánkban talán soha nem volt forgalmazva, de ettől függetlenül azért voltak benne tehetséges élvonalbeli (Christian Slater) és kevésbé tehetséges másodvonalbeli (Luke Edwards, Fred Savage és Beau Bridges) hollywoodi sztárok is, tehát nem egy B kategóriás selejt volt, reklámnak pedig totálisan bevált.







Az újak kedvéért írom – no meg azért, hogy ugyan már szóljon pár betű a cikk tárgyát képező játékról is –, hogy az anyag egy teljesen szabványos, időkorlátos, oldalszkrollos (sőt nagyon kicsit még felfele is gördülő), gyűjtögetős platformjáték, melyben három parallax layer mozog a képernyőn – hehe, hogy mindezt hányszor kellett már leírnom GBA játék kapcsán. Az anyag bár egész korrekt és remekül játszható, ma, 16 évvel az eredeti változat megjelenése után már nem igazán kiemelkedő, mondhatni látszik rajta a kora a ráncfelvarrás (átrajzolt grafika és áthangszerelt zene) ellenére is. A történet szinte szót sem érdemel, ismét a teknősök a rosszcsontok, akik ellopják a gombakirály jogarát, őfelségét pedig kígyóvá változtatják. Az ügyben Mérges Gomba (Toad, nyilván a Toadstoolból rövidítve) Barack Hercegnő (Princess Peach) segítségét kéri, aki pedig két lovagjáét, Marioét és Luigiét. Innen vagy Marioval egyedül, vagy a fivérével együtt felváltva kell tolnunk a mászkálós pályákat, melyekre felülnézetes világtérképekről mehetünk le. Valószínűleg mindenki számára ismert tény, hogy elsősorban úgy irthatjuk az ellenséges lényeket, hogy a fejükre ugrunk. Van, amelyikre többször is rá kell ugrani, például a teknősbékákra is, mert első ráugrásra csak felfordul a páncéljuk, ekkor azonban nemcsak kivégezhetjük őket egy újabb ráugrással, de focizhátunk is velük ebben a formában, nekirúghatjuk őket más ellenfeleknek, meg az aranytömböket is csak velük tudjuk széttörni. Hőseink számos külső és tulajdonságbeli átalakuláson is áteshetnek különféle növények (főleg – feltehetően hallucinogén – gombák) elfogyasztásának hatására, persze ezt is láthattuk már ezernyi Mario és más játékban is. Kaphatunk például palástot (ekkor lesz Mario Super Mario), amivel lassabban ereszkedhetünk le ugrás után, és amivel bepöröghetünk, így is apríthatjuk az ellent (ugyanez a funkciója a különféle színű borzruháknak is), de így érhetjük el a magasabb és hosszabb ugrás, továbbá a kalapács és tűzgolyó dobálás lehetőségét is. Az átalakulások mellesleg plusz energiának is számítanak, mint a korábbi Mario játékokban is, azaz ha a kicsi, alap Mario vagy Luigi sérül, azonnal elvesztünk egy életet, de ha egy fejlettebb változata, akkor csak visszafejlődik. Rengeteg bonuszpálya és egyedibb szakasz (például a sokkal nehezebb, automatikusan scrollozó pályák és főnökharcok) is színesíti a játékmenetet, sőt akadnak nem túl fantáziadús minijátékok is (például a kártyás memóriajáték és a nyerőgép jellegű aljáték).

Mindezek ellenére én ma már kicsit kevésnek érzem az anyagot, legfőképp talán azért, mert a viszonylag korrektül megrajzolt nonfiguratív grafika gyakorlatilag csak kockákból áll, így az rém unalmas. Ettől persze még a *Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3* egy nagyon jó ügyességi- és reflexjáték, az egykori rajongói biztosan nem fognak benne csalódni (sőt nekik nagyon ajánlom is a feljavított körítés miatt), de azok számára, akiknek a Mario márkanév nem jelent túl sokat, inkább más GBA platformjátékokat javasolnék.

Credo





MARTIN BELESZÓL!

Nekem a megszámlálhatatlan Mario cím ellenére még mindig csak az SNES-re készült Mario World az *igazi*, az *örök*, az *egyetlen*. Ráadásul ennek a „régi-új” verziónak is ismeretem az eredetijét, ami már akkor sem tetszett igazán, mégpedig gyengécske grafikája miatt. Egy dolog szól mellette – ez aztán tényleg klasszikus ugrálós platform game, úgyhogy aki erre vágyik, szerintem rávetődhet. Jobb, mint egy Shrek, vagy valamelyik béna kollégája...

SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
link kábel, e-reader, mentés kártyára

✔ egy remek 16 éves játék tűrhetően felújított változata
× jaj, de unom a sok nes/snes portot és az egykaptafa platformereket

6.5 pont


FORGALMAZZA:
STADLBAUER KFT
1107 Budapest
Szállás u. 21
Tel: 432-9451
© 1983-2003 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO ADVANCE 4
SUPER MARIO BROS. 3
Nintendo
3+
KIT HÍVSZ MIKOR TÁMAD A GONOSZ?
A Super Mario Bros 3 játékban Mario-nak új energiái vannak, s ez még fantasztikusabbá teszi.
Mentsd meg a világot és élvezd minden idök legnagyobb eladásokkal rendelkezö video játékát, az új grafikákkal és hangeffektusokkal!
SUPER MARIO BROS. 3.
Most Game Boy Advance-en.
GAME BOY ADVANCE SP

Kegyelem néktek és békesség, kedves konzolos testvéreim és felebarátaim! Nem tudom ti hogy vagytok vele, de én gyűlölöm a szobanövényeket, méghozzá rettenetesen. Történt ugyanis az elmúlt héten, hogy az egyik, szobám mennyezetéről aláívelő darab levelei kezdtek hasonlatossá válni a hipermarketek „leértékelt" feliratú polcán ékeskedő gyümölcsdarabokhoz, így rögtön azon következtetésre jutottam, hogy egy kevéske víz talán nem fog megártani a növény önkibontakoztatásának. Úgysem emlékszem mikor adtam neki utoljára, így hát ásványvizes palack elővesz, még kb. fél lityó volt benne, gondoltam hadd igyon szegényke, úgyis rég látott már ilyet, s nyomban rádöntöttem valamennyit. Visszapottyantom magam az ágyra, zavarom a gémet, aztán megcsörrent a telefon. Rad bácsi kimegy, felveszi, beszélget egy jóízűt a rég nem hallott jó baráttal, majd széles mosollyal arculatán visszavonul birodalmába a játékmenet továbbvitele céljából. És akkor... Ajtó kinyit, légzés leáll, jön a jó öreg adrenalin pajtás. Látvány a következő: a vidáman az arcomba röhögő növény kicsiny vízfogó tálcájából egykedvűen bugyog alá a jó meleg szénsavas ásványvíz egyenest a bekapcsolt állapotú (!) GameCube-ra, cca. 230 centiméteres magasságból. Szerintetek mennyire anyáztam? Gondolom Prága magasságában még fogták a szeizmográfok... Aztán hála a Magasságosnak semmilyen maradandó károsodást nem szenvedett a kis Kocka, így az a rohadék „zöld" és a szobám berendezése is megmenekült.

Nos, akkor nézzük mit alkottatok a mögöttünk álló 30 napos periódusban! Lassacskán az anyázgatások is célba érnek, kettőt privátban, a saját email címemre kaptam, ami bevallom még engem is meglepett. Radeon

A HÓNAP „SUDRIBUNKÓI" (BY KOSCHKA)

Sziasztok! Ezennel már másodszor írok nektek, ti bolondok! **(Ecsém, nagy mákod van, akad, akinek csak a 10-12. levele kerül be! R)** Hogy lehettek ilyen hülyék?! **(A századik ilyen levél után már megy könnyen. R)** A ti újságotok a legsz*rabb a világon! Csak seggtörlésre jó! **(Olvasni próbáltad már? Úgy sokkal kellemesebb használni! Az általad vázolt alternatív felhasználási módot még nem próbáltuk, de az mindenképp örömmel tölt el, hogy hasznossá tudtad tenni a magazinunkat! R)** Dankó Roland *(Hogy meglepődnél te bohóc, ha egyszer valami finom, puha, illatos WC papírt is használhatnál! Újra szép lenne a világ és az élet! Martin :)*

Helló Radeon! Vége a nyárnak. A szemétláda tanárok megkezdték a gyerekek cs*szegetését. A konzolos sz*rok (mármint ti), meg a PC-sek b*szogatását kezdték meg! Hogy lehettek ekkora majmok, a PS2-re veritek, ti seggarcok. Akasszátok fel magatokat a pincébe, konzolos f*szok! Damned **(„Boldogok a lelki szegények, mert..." (Máté ev.) „... kicsináljuk őket!!!" (Martin) R)** *(Elfelejtették felrakni a kettes kórteremre a lakatot az ápolók... Martin :)*

Szevasztok p*cs konzolos g*cik! Hogy megy a csoró sorotok? Mert nekem nagyon jól, mivel PC-n játszom, és nem kis sz*r f*sz konzolon, mint ti! Radeon típusú p*csök vagytok. Gyíkarcok vagytok, vesztes barmok!! Nyomogassátok a konzoljaitokat én inkább Pc-vel játszom. B*sszátok meg konzolos g*cik!! Hajrá PC!!!! Hitman **(„Júdás pedig felismervén vétkét, felakasztá magát..." (ApCsel) „...elmenvén pedig te is hasonlóképpen cselekedjél" (János ev). R** *(Gondolom azért tudtatok megszökni Damned testvéreddel a „kettesből", mert sziámi ikrek vagytok... Remélem, a s*gglyukatoknál vagytok összenőve... Martin :)*

A HÓNAP LEVELE

Hella Good! Kezdem először is azzal, hogy 576 millió csókot lehelek, így az éteren keresztül a szerkesztőség minden egyes tagjának az általa szabadon választott testfelületére. **(Akkor én eme csodálatos szabadságjogomnál fogva mindezen juttatást önként átruházom... mondjuk a Martinra. R)** *(Émmeg' ütlek, aszt' borúsz, kicsiember... Martin :)* Eme eszement, kegyetlen, jellemtelen cselekedetemet azért viszem véghez mert megvettem az 576 Konzol július-augusztusi számát. Ez persze még nem lenne ok egy ilyen eszement, kegyetlen...szóval érted. **(Nem én... R)** DE. És most jön a DE. DE. Szóval komolyra fordítva az van, hogy én 1995 óta rajongója vagyok az újságnak. Lévén, abban az időszakban egy még igencsak fejletlen sudribunkó voltam **(Tetszik a kifejezés, felírtuk! R)**, nem tudtam beinvesztálni imádatom tárgyába (576 KByte). De eljött ama fényességes 1997, midőn első zsábpízem csordogálni kezdett. Innentől 1999-ig folyamatosan, majd még sokáig időszakosan vettem a KByte-ot. Pedig nem volt semmilyen gépem! (Na jó egy őspiacos 8 bites, meg egy 386-os, ha mond ez valakinek valamit) **(Ezek az IGAZI gépek bakker! R)** Csak az újság miatt. Isten volt! Mikor megjelent nem létezett más. Egész délutánok mentek el, Csevi olvasás 77-szer, röhögés. Annyira jó volt. Aztán kettészakadtatok és vége lett. Még vettem azóta egy KByte-ot, de már nem volt jó. Beállt a tömegújságok közé. **(Érdekes. Itt a szeriben épp az a vélemény járja, hogy túlzottan alternatív, túl elvont volt a mag, ezért apadtak az eladások. R)** Közben lett egy Pléjstációm (godlike), Final Fantasy rulez (FF7, MGS über alles), meg egy PC-m (Half Life, Morrowind, Warcraft3). Bár még rengeteg játék van, amit imádok, de ezek a kedvenceim. Nem régóta dolgozó ember lettem (felnőtt a sudribunkó), és első fizumból vettem egy PS2-t. Wow (MGS2, FFX). Mondom magamnak, nézzük már meg, mi a helyzet játékfronton, veszek egy Konzolt. Elkezdtem olvasni, és amikor elolvastam Martin bevezetőjét tudtam, hogy visszatértetek. **(Dejszen mi – másokkal ellentétben – el sem mentünk! R)** Megint éreztem azt a feelinget, mint régen. A Cseviben olyan gondolatok kerültek hasábra, amiket átérzek, mint régi (már ha 10 év annak számít) játékos. **(Biztos jó arc írja, nem? R)** Ezért is éreztem úgy, hogy írnom kell nektek. Radeon apó, ha nem is kerülök be a Csevibe, azért jelezz vissza, jó? **(Jó. R)** Azt hiszem, nem csak a saját nevemben beszélek, ha azt mondom, hogy TI voltatok az az újság, amely számomra mindig az Egyetlen volt, s most már marad is. Az új tesztelők királyok, Radeon egy Arc **(Na azé' van nekem some lábam, kezem is, meg a többi casual cucc. R)**, Martin Apu, Te egy Nemtomkifejeznihogymekkoraember vagy. Megvettem az E3 DVD-t (király) és amikor megláttalak úgy belédszerelmetesedtem, hogy még. Akit nem említettem név szerint, attól bocsánatot kérek, de még nem tudtam megjegyezni a (számomra) új neveket. Szóval üdv minden Gamernek (akár Xbox, vagy Gamecube, vagy PS, vagy PC, vagy Private Gold, béke van!). TI pedig, 576 TEAM, egyengessétek továbbra is bizonytalan lépteinket ama kacskaringós sárga köves úton, melyet úgy hívnak JÁTÉKOSÉLET. Kösz mindent ez alatt 6 év alatt! Még jelentkezni fogok. Fenyvesi Tamás (Koschka) **(Martin úgy meghatódott soraid láttán, hogy úgy döntött, küld neked egy „kigombolt inges" dedikált fotót! R)** *(Én is szeretlek Tomikám. Te meg vegyél vissza Rad, mer' szíjjel váglak! Martin :)*

Halee! Dolphin szeptemberi számban megjelent levelére válaszolnék. Mindenek előtt én is szeretlek Téged! :-) **(Hát lehet engem nem szeretni? Vagy kiről van szó? R)** *(Dolphint szereti, te szellemileg nagyongyenge... Martin :)* És egy újabb meglepetés: nemcsak játszani szeretek, de olvasom az újságot is! (Mellékesen jegyzem meg, hogy nagyon klassz / érdekes / színvonalas / stb. – magyar szakos hallgatóként találok rá szavakat!) Viszont sajnos egyik barátnőm sem ért egyet ezzel a jó szokásommal, de ha sikerül megszerettetnem velük, javaslom nekik majd az 576-ot társkeresőnek is ;-) Üdvözlettel: Tilda **(Az királyos lesz. Láthattad Fenyvesi Té levelén, hogy egy-két tag már annyira éhezik, hogy Martinra gajdultak a DVD láttán... Ja, a kedves olvasóközönség az 576 Reality Show ma esti összefoglalóját olvasta ;-) R)** *(Tildácska, magácska a Barátok közt sorozatban teccik szerepelni? Mer' nekem nagyon teccik a magácska nagy cicije. Találkozhatnék magácskával? Martin :)*

Kedves Liquid! Azért írok neked, mert lenne hozzád néhány kérdésem. 1. A Neon Genesis Evangelion rajzfilm mikor jelenik meg Magyarországon? Egyáltalán meg fog jelenni? ***(Szerintem soha, ha csak valamelyik kábeles/előfizetéses csatorna be nem vállalja. Gondolj csak bele: kis hazánkban még a Dragon Ballt is leparancsolta a képernyőkről a Tisztelt Hatóság – az Evangelion keresztény szimbolikája valószínűleg súlyos botrányt kavarna. Liquid)*** 2. A Neon Genesis Evangelionnak van PS-re játéka, ha igen, melyik? És milyen? ***(Böngészd át a kapcsolódó cikk második oldalát :-) Van NGE PS-re, de sajna csak japán verzió. Liquid)*** 3. Hallottam, hogy a Dragonballt meg fogják filmesíteni. Ebből mennyi igaz? Tudnál erről néhány infót szerezni? ***(Egyelőre pletyka szintjén mozog a dolog. A filmes jogok a 20th Century Fox-nál vannak, állítólag kapásból négy filmet terveznek (The Saiyan Saga, The Frieza Saga, The Android/Cell Saga, Majin Buu Saga). Az első filmet (megint csak állítólag) 2004 nyarán kezdik forgatni, 2005-ös premiert megcélozva. Liquid)*** Futurama über alles!! 5. Ez Credonak szól: MI AZ, HOGY A TR ANGEL OF DARKNESS CSAK 6.5 PONTOT KAPOTT??!! MEG VAGY TE HUZATVA?? Mi a hibája? **(Nem láttam a gémet, így nem tudok válaszolni, de Credo nem az a lehúzós fajta, úgyhogy tutkóra reális volt a hatfél. R)** 6. Valaki nem írná le a Sheep 'n Dog 'n Wolf-nak a végigjátszását? **(Azért az nem az a kifejezett elakadós játék... R)** Sonic játékokat csak Sega-ra és GC-re lehet kapni? **(Nem, N-Gage-re is van, és szerintem lesz PS2 verzió is. R)** 9. Az új PS2 ezüst gép drágább, mint a sima PS2? **(Igen, egy tízessel hosszabb! R)** Szeretném, ha ezt, mint 1001. levelemet beraknátok a Csevegőbe, ha meg mégsem, akkor arra szeretnélek megkérni titeket, hogy legalább a címemre válaszoljatok. Pofátlanul nem köszönök meg semmit, hisz minek, úgysem fog megtörténni egyik sem. Valaki elolvassa, majd kidobja a kukába azzal a címmel, hogy megint valami hülye írt. **(Az önkritika mindenesetre pozitív dolog! ;-) R)** Ui: Remélem olvasható az írásom! Küldhettek egy igen SMS-t is jelezvén, hogy megkaptátok a levelemet és elolvastátok. Piccolo aka Almási Edina. **(Hát a villába ne szavazzunk be? R)** *(Jóvanna' Edinka, nyugoggyál' ! Martin :)*

(Közben veszettül kezdi felbaxni az agyam a macskám. Vadul kaparja az ablaküveget. Körbemegyek, beengedném, de csak áll a barom az ablaknál és néz rám, mint a hülyegyerek, közben nyávog vadul. Ő ott akar bejönni. Hát ezt benézte! R) *(Macskával rendesen bánjál, mer' rád küldöm az Anettkát, 'sztán neked annyi, kicsengettek... Martin :)*

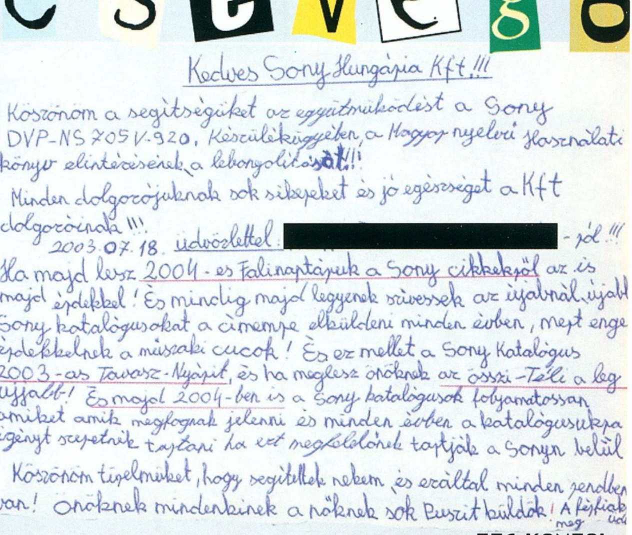
Helló 576! Én csak egy 14 éves olvasótok vagyok, aki idén nyáron beruházott egy PS2-be. A minap azon gondolkoztam, hogy mi lenne, ha az 576 Konzolnak teszteket írnék, aztán eszembe jutott, hogy még diákmunkát sem végezhetnék ilyen fiatalon **(Meg aztán a rolót is le kéne húznunk... R)** és akkor jött az elvetemült ötlet egy tesztversenyről. Mivel ez így nagyon tömör, kifejteném egy kicsit bővebben. Arról lenne szó, hogy Martin (vagy akárki) kiválaszt egy játékot és sok olvasó ír egy saját készítésű tesztet és a szerkesztőségben megszavazzák a legjobbat, ami mondjuk bekerül az újságba. Én egyébként programozó szeretnék lenni és jelenleg 4 játék van a fejemben, amit kitaláltam. Ha minden igaz, december környékén el tudom kezdeni a programozást Ha sikerülne összedobnom egy játékot, tesztelnétek? Gábor **(A tesztversenyről: értsétek már meg, ez nem úgy működik, hogy versenyt hirdet a Martin papa írjatok népek címmel, aztán győzzön a jobbik. Valamennyiünket – a Böjtibá kivételével – innen-onnan húzott elő, kit az internet feneketlen bugyraiból, kit az ismerősei ismerőseinek az ismeretségi köréből, kit meg a kukák és múmia hálózsákok birodalmából. Persze próbacikkekkel lehet bombázni a szerkesztőséget, maximum útilaput kötünk valamelyik jelenlegi teszter lábára. Hogy mi legyen az első analízis témája? Mondjuk a Tetris... R)** *(Tesztelőt nem keresek, de a Csevegő vezetésére kéne egy jó ember :) Kinyírom a Radeoooooont! Martin :)*

Hali Martin, 576 Konzol team! Szeretném megköszönni életem első nyereményét (előfizetési akció), amely pontosan a szülinapomra érkezett meg. **(A profizmus, ugye... R)** Igaz, konzol most épp nincsen hozzá, de tervezem egy PS2 vásárlását. Radeon a többiekhez hasonlóan jól végzi a dolgát (mondjuk a Martin a legjobb). A kedvenc játékom jelenleg a Dark Cloud (letaszította a Diablot). Az újság nagyon király, további sok sikert hozzá! N Ui: a nevem nem Nintendo rövidítést jelent (nem mintha valami bajom lenne vele). Ui2: Egy kis helyreigazítás a szeptemberi számhoz: nem Hajdúszoboszlói, hanem Hajdúsámsoni vagyok. Ui3: Miért dicsért a szeptemberi számban ez az Áron gyerek, nem is ismerem? :-) **(Miért, te ismered Martint? ;-)**

(Na jó, akkor most elhúzom a függönyt. Nem nézem ezt az idióta macskát. És ő se nézzen engem, a kutyafáját! Vagy macskafáját, vagy mit. R)

Ui4: Nem tudjátok mi annak a régi Nintendo játéknak a neve, amiben egy vörös és egy kékruhás csávóval lehetett menni, oszt verekedni? **(Double Dragon**

Csevegő


Kedves Sony Hungária Kft!!!

Köszönöm a segítségüket az együttműködést a Sony DVP-NS 705V-920, Készülékügyében, a Magyar nyelvű Használati könyv elintézésének a lebonyolítását!!!

Minden dolgozójuknak sok sikeret és jó egészséget a Kft dolgozóinak!!!

2003.07.18. üdvözlettel: [redacted] -tól!!!

Ha majd lesz 2004-es Falinaptárjuk a Sony cikkekről az is majd érdekkel! És mindig majd legyenek szívessek az újabbnál újabb Sony katalógusokat a címemre elküldeni minden évben, mert engem érdekkelnek a műszaki cucok! És ez mellett a Sony Katalógus 2003-as Tavasz-Nyárit, és ha meglesz önöknek az őszi-Téli a legújjabb! És majd 2004-ben is a Sony katalógusok folyamatossan amiket amik megfognak jelenni és minden évben a katalógusukra igényt szeretnék tartani ha ezt megfelelőnek tartják a Sonyn belül

Köszönöm türelmüket, hogy segítettek nekem és ezáltal minden rendben van! önöknek mindenkinek a nőknek sok Puszit küldök! A fejtiak meg ...

sorozat. R) Ui5: Láttátok a T3-at? Szerintem elment **(Hát el. A hangulat mindenképpen... R)**, de az eredeti részekhez képest elég karcsú volt. Ui6: A Gyűrűk Ura viszont a kedvencem lett! Ui7: Hol lehet jelentkezni a PS2 elitkommandóba aka Dzson Rambó-kommandóba? **(Egyelőre még csak személyes jelentkezéseket fogadunk el, de folynak a tárgyalások a Honvédséggel, így valószínű jövő hónaptól már ott lesz a „Milyen előképzésen kíván részt venni?" rublikánál a járművezetői és ejtőernyős képesítés mellett a Dzson-kommandó gaming forces kurzus is. A hadsereg pedig nem szűnik meg, 2006-tól mindenkit automatikusan hozzánk irányítanak. R)** Ui8: Elfelejtettem egy csomó dolgot, amit írni akartam **(Elfelejtettem kivenni ezt a levelet a Cseviből. Mákod van! R)** Ui9: Mennyi a legtöbb utóiratot író versenyszám rekordja? **(Te győztél. Nyereményed egy olyan PS2 kontroller, amin csak az előre irány és az X gomb működik. Ha már ilyen türelmes vagy... R)** *(És el van törve... Martin :)*
Üdvözlettel: N alias: Pénzes Norbert, Hajdúsámson

Üdv 576 Konzol! Lenne pár kérdésem: Resident 1-2 PSX-es teszt és végigjátszás melyik számban van? **(Szerintem ezek a játékok öregebbek, mint maga az 576 Konzol! Az 1998. májusi számban voltak RE2 térképek, az tuti. Ha veszettül érdekel, keresd az 576 DVD-n, merthogy azon ugye összevont tartalomjegyzék is helyett kapott további vaskos extrák mellett. R)** Fontos lenne számomra, hogy leírjátok. Igaz, hogy a Resident 4 csak GameCube-ra jön? Lehetséges, hogy PS2-re átírják? **(Ennek csak a Capcomék lehetnek megmondói... R)** Mert nekem az van. Úgy látom a Nintendón a Resident nem annyira nagy siker, mint PS vagy PS2-n **(Na ezt miből gondolod? R)**, pl. Code Vera nekem is megvan és Csipi M Lee anno mindent kiválóra értékelt a DC-s cikkben, ami egyébként a PS2 változathoz is jó volt **(Csipi a Rezi 1-et és 0-t is fullosra értékelte GC-n, de ez nem igazán van összefüggésben ezen címek sikerességével! R)** Nem lepődtem meg, amikor olvastam a július-augusztusi összevont számban, hogy a Resident 2-3-at csak úgy átírták PS-ről Nintendóra. Nem is csodálkoznék, ha a Capcom csak úgy otthagyná a Nintendót! **(Azokat a játékokat nem a Nintendo, hanem a Capcom „konvertálta át" GC-re. R)** Ui: Nézzétek meg a Terminátor 3-at, király film és már várom a játékot is. **(Soha nem tudtam elképzelni kinek lehet eladni ilyen játékokat. Te vagy az első jelentkező... R)** István *(San Francisco-ban sikerült megnéznem a T3-at, közvetlen a premier után. Verjen meg a jeges eső, hogy miért nem kajáltam inkább egy jót abból a 11 dolcsiból... Martin :)*

HÓNAP TÉMÁJA

Hello Radeon! Szerintem a legjobb konzol, ami valaha kijött a SNES volt. Már a NES sem bizonyult rossznak és mindenki akart egyet otthonra, de ekkor megjelent a SNES. **(Már a régi Tilda sem bizonyult rossznak és mindenki akart egyet otthonra, de ekkor megjelent a ... Magdi néni. R)** *(Tildácskámat csillagomat szádra ne vedd, te szemét. Ájlávtilda! Martin :)* Bár a játékkínálat először kicsi volt, de szépen lassan behozta a NES-t **(A játékkínálat az EGYETLEN terület, ahol nem sikerült behozni a NES-t. Még PS-re se jött sokkal több játék... R)** és ráadásul a játékok színvonala sokkal magasabb volt. Fantasztikus grafikával rendelkeztek az egyszerű mászkálós játékoktól a komolyabb RPG-kig. **(Nem csak rendelkeztek, most is azzal rendelkeznek. Megvan a maga csodája a 2D-s pixelvilágnak is, a King of Fighters, vagy a Fatal Fury utóbbi részeit elnézve még a DOA3-at is színtelennek tartottam... Az az igazi művészet a grafikával, amit az SNK-s srácok alkottak... R)** Majd egyik napról a másikra (legalábbis akkor így tűnt) elkezdtek beszélni egy új, ütős verekedős játékról, ami a jól hangzó Mortal Kombat nevet viselte. Ezután gyors fejlődésnek indult. Megalakultak a komolyabb SNES klubok és játéktermek, ahol több százan játszottak akár egyedül, akár többen és csupán száz forintba került egy órányi játék. Kiadták a szerintem máig legjobb Mario-t, a Super Mario Worldöt. **(Szerintem a legjobb Mario az N64 verzió volt. R)** *(Szerinted, kicsirigó. Mit tudsz te a világról? Mario World RULEZ! Martin :)* Megjelentek a SNES unikumok, a Final Fantasy IV-től VI-ig és egy másik nem annyira ismert, de szerintem legalább olyan jó RPG sorozat első két tagja, a Breath of Fire I és II, amiből a II részt sikerült mind a mai napig megőriznem. A nagy sikerre való tekintettel kijött a Mortal Kombat 2 és 3. Egyre csak szaporodtak a SNES játéktermek, és akiknek nem volt elég játékuk, azok beszerezhettek egy SNES Fire-t (azt hiszem így hívták) **(Én csak simán PAL-NTSC konverternek neveztem. Akkor paraszt vagyok? :-) R)**, amivel játszhatóvá váltak az európai piacra soha be nem jutó amerikai játékok (közöttük olyan címekkel, mint pl. Shadowrun) és a Super GB, amivel kedvenc GB játékunk az óriási méretű TV képernyőn lettek játszhatók, ha épp otthon voltunk.

(Kinyírom ezt a macskát! R) *(Mondom bakker, leverem a Radeont! Martin :)*

Mivel a számítógépek még nem voltak annyira elterjedve **(Nono! R)**, nem volt akkora szakadék a konzolos és számgépes tábor között és emiatt bárhol el lehetett beszélgetni bárkivel (a bárki nem szülőt jelent) **(„Gondoltuk mi azt". R)** a játékokról és kihívni egy menet Mortalra, ha épp nem értettek egyet valamiben. Ám egyszer csak jött a Dreamcast és a Playstation, ami miatt a Nintendónak is fejlesztenie kellett **(„Azért a történelmet ne írjuk át!" – a volt hittantanárom szerette volt megjegyezni, midőn pöttyet foghíjas tudásomról adtam számot a táblánál. Anno 1998. Ugyanezt tudom most mondani neked. R)** és egy elég gyengécske N64-et hoztak ki. **(Látom lelki szemeim előtt, amint Csipi bőre zöldülni kezd... R)**. Ezzel véget is ért a SNES tündöklése. **(Ez balgaság. A SNES sokadik virágzását éli az igencsak ütőképes emulátoroknak köszönhetően. A SNES nem egy konzol volt, a SNES – az MD-vel karöltve természetesen – egy korszak volt! Pont úgy, mint a Playstation 1996-tól 2000-ig, és pont úgy, mint anno az Intellivision vagy az Atari. Ezen gépek tündöklése soha nem ér véget! R)** A mai játékok már teljesen más hangulatúak, nem adják vissza azt a feelinget. (Kivételek persze mindig akadnak (Final Fantasy.) Ez részben a fogyasztók, azaz a játékosok hibája, hisz olyan elvárásaik vannak, amiket vagy nem lehet teljesíteni, vagy abból csak egy újabb futószalag játékot tudnak készíteni (a gond az, hogy sokaknak még tetszenek is). Azért olykor jó látni, hogy még mindig van remény a mai fiatalságnak megtalálni azt az egy játékot a százból, ami visszahozza a hangulatot – itt a legújabb fantasztikuma, az EyeToy-ra gondolok. Játsszatok, amíg tudtok! Garrot **(Biztos csak én vagyok rosszmájú, de picit túlságosan is felkapottnak érzem ezt az ET kérdést. Kipróbáltam, tetszett, röhögtem, de nekem nem ez a fantasztikum. Az továbbra is a Gran Turismo, a Final Fight, a Super Mario RPG a Frequency és még néhány más cím marad – számomra legalábbis. Nem kell ahhoz megváltani a világot, hogy egy csoda szülessen! Elég egy jó game designer, néhány programozó és grafikus, egy zeneszerző és már kész is a csúcsjáték! R)** *(Végre valamiben egyetértünk! Nekem is kezd elegem lenni abból, hogy mindenki az EyeToy-tól várja a megváltást. Fenét. Martin)*

Cső R! A múlt hónapban feldobott kérdésre válaszolnék. A válaszom két betű: PS. Hogy miért is? A jó öreg szürke igen rég látott már napvilágot, csaknem egy évtizede zsibbasztja már a gamerek ujjait világszerte. Igaz, a játékok grafikája ma már elavultnak számít, akkoriban azonban óriási áttörésnek tartották, s félistenként tisztelték azt, akinek PS-e volt. A legfontosabb azonban szerintem az, hogy a gépre olyan játékok jöttek ki, melyek folytatásait még ma, az újgenerációs konzolokon is remegő gyomorral várja az ember még akkor is, ha tudja, hogy ezek hangulata és a játszhatóság élménye igen ritkán éri el az elődét. Szerintem pl. ha egy RPG fan meghallja azt a bűvös kifejezést: Final Fantasy VIII, ma is jóleső bizsergést érez a kis szíve körül **(Na, ez fura példa volt. A FF tipikusan nem egy Playstation játék... R)** Talán nem kell mondanom, én is közéjük tartozom, s lány létemre órákat (mit órákat, napokat!) tudtam ülni egy-egy fantasztikus játék előtt. Az öcsémmel és a haverjainkkal éjszakákba nyúló Tekken csatákat vívtunk, F1-eztünk, vagy viharos éjjeleken Resident Evileztünk s ezt sosem felejtem el. Azonban sajnos az öreg PS felett is eljárt az idő, s kb. másfél éve be is döglött szegény. Azóta egy DC-t nyúzunk, amit Veres Miki Shenmue tesztje miatt vettem, ami iszonyatosan tetszett, és az az igazság, hogy már azért megérte. A feltett kérdésre is a DC-t írtam volna, ha a Sega nem cseszett volna el mindent oly ügyesen. **(Azért csak óvatosan bántani a favorit gépem megalkotóit... A Dzsonék éppen unatkoznak... R)** Az igazság amúgy az, hogy nem lehet meghatározni, mi volt vagy mi minden idők konzolja, hisz mindegyikben volt valami olyan új, innovatív dolog, ami miatt mondhatnánk, az a legjobb. **(Így van. R)** Nos, ennyi lett volna, csak azért írtam, hogy ne csak a fiúk véleménye legyen kifejtve. További sok sikert, Radeon, király vagy! Veres Miki és Metallica rulez! Csilla **(Ja, hogy nőből vagy? Ja, hogy király vagyok? Dzson-kommandó vissza! ;-) R)** *(Csillácska, ne hallgasson erre a szédült gyermekre. Ne tessék hagyni, hogy Radeon megzavarja a kis fejecskéjét magácskának. Martin apu a király. Meg Fekete Pákó. Csókolomcsókolom! Martin :)*

Hi mindenki! Ha hiszitek, ha nem, én most nem a konzolháborúról (van még ilyen?) szeretnék értekezni és nem is az 576 Konzolt szeretném agyon dicsérni. *(Az elég nagy baj. Martin :)* Az utóbbit már megtették helyettem páran, én meg halandó ember lévén úgysem tudnám eléggé kifejezni az újság nagyszerűségét. Úgy döntöttem, megpróbálok valamit hozzászólni a hónap témájához. Jómagam nemigen számítok öreg rókának a szakmában, hisz még alig töltöttem be a 17-et. De rajongásom határtalan, és hál'istennek azért elmondhatom magamról, hogy elég sok mindent tudok a játékok világáról. Ehhez nagy részben hozzájárultatok ti is! Rövid idő alatt elég sok játékkal és konzollal ismerkedtem meg. Mikor még ott ültem a TV előtt, egy Atari 2600 joy-jal a kezemben és szinte egész nap nyomultam vele, nem gondoltam volna, hogy egyszer ide jutok. Hmm... Mit nem adnék, ha még egyszer átélhetném azt az időszakot! Na de ez más téma! Hát, hol is lehetne elkezdeni? Talán az elején. De hol az eleje?

(Kész, vége. Kinyírtam a macskát. Neki most már két eleje van. R) *(Kérem kedves Csevegő-olvasóinkat, adózzanak egy perces néma gyásszal Radeon emlékének. Martin :)*

Hát, kb. 6-7 éves lehettem, amikor apám egyszer csak beállított egy 2600-as masinával, akkor még kicsit értetlenkedve néztem magam elé **(Jó arc a fater, mondd meg neki! R)** Jesszus! Ez már 10 éve volt! Már akkor is az volt a gond, hogy hárman vagyunk fiútestvérek, így egy idő után mindig át kellett adnom a joyt, ha egyedül nyomtam (nem kell rosszra gondolni!) **(Áhh... Hát olyanok vagyunk mi? ;-) R)** Akkor még apám is jobban gyűrte a gépet **(Mondom, hogy jó arc a szivar... R)**, volt amikor négyen felváltva nyomultunk este, 4-5 órán keresztül! (Anno még soknak számított!) Aztán szegény gép valahogy lesérült és azóta is ott porosodik a padláson. Eddig még nem volt erőm felmenni és lepucolni, pedig szívesen retroznék néha egy kicsit. Aztán következett a MegaDrive! Ebből volt több is, de csak egy volt eredeti gép, a többi gagyi másolat volt csak! Ilyen gépe már a többi havernak is volt, állandóan cserélgettük a kis sárga kazettákat **(Biztos, hogy az MegaDrive volt? R)** Ekkor következett be az, hogy félredobtam a Matchboxot meg a GI Joe-kat és csak a videojáték foglalkoztatott. Anyámék ilyenkor még úgy voltak vele, hogy „elvan a gyerek, amíg játszik". Közben az egyik haverom meg vett egy SNES-t. Attól kezdve állandóan ott lógtam nála és persze én is olyan gépet akartam. Nálunk ez unikumnak számított még akkor! Csodálatos érzés volt olyan játékokkal nyomulni, mint a Street Fighter meg a Mortal 2! Nagy nehezen összejött a SNES is. A Donkey Kong nagy szerelmem azóta is (ekkor már '97-et írtunk!). Csak ezután következett be az az élmény, ami meghatározó volt az életemben. Az egyik „játékteremben" megláttam a Soul Blade-et! Ez tudjátok mit jelent? Playstation! Csak néztem, mi ez? 3D? CD? Ámultam, lestem, majd hanyatt vágódtam. Nem tudtam mi van! (Remélem vágjátok! **(Hát nálam nem kifejezett a videojátékok szoktak ilyen érzést kiváltani, de hát embere válogatja ;-) Amúgy vágjuk, persze. R)** Akinek csak volt pénze, mindenki oda ment játszani. Gyorsan le kellett cserélni a SNES-t is. Miután eladtuk a gépet, 3 hónapot kellett várni a PS-re. Addig mentem, ahová csak tudtam – játszani. De megérte a várakozás, nagyon is! 3 hónapig csak Tekken 3, FIFA 99, meg a demo CD. Memóriakártya még sehol, azt sem tudtam hogy mire való egy jó ideig (szánalmas!). **(Miért lenne az? Inkább a Sony részéről volt szánalmas, hogy így húzták ki az extra adag pénzt a vásárlók zsebéből... R)**. A szüleim azt mondták, hogy egy-két hónapot elleszünk vele, aztán kész. Később meg jön a bulizás, meg a csajok. Hát, kicsit tévedtek, azt hiszem! Mostanra már szépen be van osztva minden: videojáték, csajok, buli (a sorrend változó!). *(Csak a csajok fiam, csak a csajok! Amíg élünk, hajtjuk őket! Martin :)* Szüleim először persze nehezen fogadták el ezt a videojátékos dolgot, de mostanra már azért belenyugodtak. A többi rokon persze mind hülyeségnek tartja, de egyikkel sem vagyok olyan közeli kapcsolatban, hogy állandóan ezzel b*szogassanak **(Szólj nyugodtan, mondom, pihennek a Dzsoniék. Muszáj őket 1 hónapban legalább egyszer elzavarni misszióra, másképp egymást kapják szét a srácok... R)**. Persze egyikük se hisz az olyan dolgokban, mint hogy a játékokban sok az erőszak, meg stb. Ma már persze egy PS2 csücsül a TV mellett és végre az én szobámban is van TV! Nem kell végre várnom, míg üres lesz a szoba, és órákig nyomulhatok pl. egy jó kis Final Fantasy-val. Hát, biztos van olyan dolog, amit kihagytam, de nem is fárasztok senkit tovább. **(Nem fárasztasz! Lehet, csak én vagyok ily süsü, de nekem mindig öröm elolvasni mások „megtérését". R)** Végre megérkezett az E3 DVD-m is, és mit mondjak **(Hát azt ne, hogy szerelmes vagy a Martinba, mert akkor leteszem az arcomat a billentyűzetre. R)** szép munka. Tényleg jól összedobtátok a cuccot és még Martint is látni egy rövid ideig. Bár megmondom őszintén engem egy dolog zavart csak: az, hogy háromnegyed óra múlva már felfordult a gyomrom attól a rohadt tucctucc „zenétől", de hát nem lehet mindenkinek ugyanúgy megfelelni, végül is mindenki azt hallgat, amit akar a film nézése közben a magnóban például. **(Igen sok kritika érte a zenei aláfestést. Nekem bejön, de szigorúan csak „aláfestő" zenének. Én is más muzaxot kevertem volna a képek alá, de azért ha belegondoltok egy tépős, dallamosabb zene lehet, hogy elvonta volna a figyelmet a lényegről. Mindenesetre a Smells like teen spirit mix a stáblista alatt ott van ;-) R)** *(Ha rockot tettünk volna alá, akkor meg az lett volna a baj, hogy idegrohamot kaptatok volna a film végére. Elégedetlen banda – Radeon, gyere be egy pofonért! Martin :)*

Hát skacok, nem tudok mit mondani, kösz, hogy meghallgattatok és sok sikert mindenhez az elkövetkezendő időkben. Remélem mindenkinek jól telt a nyara. Szevasztok! Haverok, buli, kannás bor! Üdv: Jehuty

És bizony ebben a hónapban sem hagyom békén a fórumos „on-line" kollégákat sem, most épp a „konzolimádó csajok: WANTED!" topikból szemezgettem. Imádom ezeket a kis szösszeneteket!

Nos, csajt akartatok, itt vagyok. Nekem sincs ám könnyű dolgom a srácokkal, eddig egyik barátom sem gerjedt semmilyen játékra (PS-em, PS2-m van). A mostaninak viszont annyira bejöttek, hogy ha nálunk van, leül a gép elé és se lát, se hall, főzhetek akármilyen fincsi vacsit, libeghetek előtte egy szál bugyiban, semmi reakció, max. „figyi, nem látom, hová ugrok!". **(Nagy az Isten állatkertje ;-) R)** Na, ennyi. Csók. Zsokicka *(Hazudsz bébi, te pasi vagy. Nincs olyan férfi, akit az „egy szál bugyi" ne izgatna fel! Esetleg egy 20 éves házasságban...Vagy... A kasztnival vannak gondok? Martin :)*

Persze titkon minden gamer csávó erről álmodik, de a valóság kiábrándító :(Talán majd lesz egy „nu breed", mint Japánban és akkor egy Tekken bealázás után (mer' azér' az a vég lenne, ha már ebben is lenyomnának) jöhet a negédes békülő k***s...LIH-LIH-LIH :) Dome *(Gyerekek, ne izéljetek már... A csajok ne játsszanak. Pontosabban ne a konzollal. Játszani a haverokkal kell, tornyolni meg a csajokkal. Ne boruljon fel a világ rendje! Martin :)*

Lehet, hogy kéne indítani valami szakkört a csajoknak....persze csak azért , hogy megértsék, jó dolog ez a konzolosdi. Csak arra kéne vigyázni, nehogy a végén fordítva süljön el a dolog, és konzolimádó pasikat keressenek.... Malkano1 *(Mondom, higgyétek el, addig jó, amíg egy férfi és egy nő EGYÜTT nem konzolozik! Martin :)*

Na, most pedig következzen valami újszerű dolog. Mivel az újságnak nincs külön apró rovata, úgy döntöttem, hogy ha Martin áldását adja rá, minden hónapban kaptok 250 karaktert – ez épp a Csevely Művek 1%-át teszi ki –, hogy közzétegyétek valamely játékhirdetéseteket. Két alapszabály van: eladás nuku, csak csere vagy vételi szándék játszik és inkább a kuriózum kéréseitekkel gyötörjetek! 250 karakter az 250 karakter, és ez a teteje, szóval tessék odafigyelni mit írtok! Jelentősen megjavítja az esélyeiteket, ha a hirdetés mellé dobtok egy pár „non-profit" sort is, mondjuk ami befér a Csevegőbe ;-) Ja és csak mobilszámot vagy email címet tudunk megjelentetni, mert a cím kiadásához szórakozni kéne az engedélyekkel. Na nézzük!

PS2-t adna Xbox-ért egy 12 éves kiskrapek:
06/35-359-103.

Másik.

Lázasan, mindeddig eredménytelenül keresi az
Arc The Lad Collection-t PS1-re: 06/26-318-972.

Ja, és mostantól a „Hónap témájára" minden esetben kétszer harminc napon át lehet reagálni, mert kicsit káoszban vagyunk az analóg / digitális levelek egymáshoz képesti fáziskésése miatt. Emiatt a leggyíkabb konzolokat is csak jövő hónaptól gyalázzuk, onnantól viszont ahogy a csövön kifér, úgyhogy elő a páncélt, baltát, csatabárdot, MOST lehet osztani a másik gépét.

Hát ennyi lett volna az e havi porció, de türelem újabb 576-ot terem, úgyhogy kitartás a következő dózis megérkezéséig! Radeon

(Hol leszel te már a jövő hónapban – csak te még nem tudod... Martin :D

COOL-TÚRA

Film

Battle Royale (Batoru rowaiaru)
Színes japán film (2000)
Hossz: 114 perc / 122 perc (rendezői változat)
Forgatókönyv: Kenta Fukasaku (Koshun Takami regényéből)
Rendezte: Kinji Fukasaku

A történet: Japán, valamikor a huszonegyedik század elején. A hagyományos értékek felbomlanak, a fiatalság nem tiszteli sem az idősebbeket, sem az oktatóikat – a japán társadalom kötőszövetét alkotó évszázados hagyományok kerülnek veszélybe. A kormány radikális döntést hoz: törvényszintre emelik a **Battle Royale** intézményét. A BR kegyetlen „játék": egy véletlenszerűen kiválasztott iskolai osztályt egy lakatlan szigetre hurcolnak, ott távirányítással működő robbanó „nyakörveket" erősítenek rájuk, és kezdődhet a mészárlás. A szabályok roppant egyszerűek: *csak egy maradhat*. A diákoknak három teljes napjuk van arra, hogy végezzenek egymással, ha a harmadik nap végén kettő (vagy több) fiatal marad életben, akkor a nyakörvek felrobbannak – így mindenki meghal. A sziget zónákra van osztva: minden órában más és más veszélyzónák lépnek életbe, aki ezekben tartózkodik, annak automatikusan vége – így kényszerítik állandó mozgásra a résztvevőket.



A Battle Royale a kaotikus állapotok bemutatásával nyit: Kitano (a nagyszerű „Beat" Takeshi Kitano alakításában), az idősödő középiskolai tanár hiába próbálja megtartani az óráját – a kétségbeesett próbálkozásnak az lesz a vége, hogy az egyik renitens diák kést döf belé. Kitano visszavonul, az osztály pedig év végi kirándulásra indul. A vidáman induló kiruccanás a fentebb már emlegetett szigeten ér véget, ahol volt tanáruk várja őket, mint a Battle Royale soros „parancsnoka". Az osztály összes tagjára felkerül a nyakörv (plusz hozzájuk csapnak még két, náluk jóval idősebb „cserediákot"), és megkapják a fegyvereiket is (a felszerelés nem azonos, hanem teljesen a szerencsén múlik: van, aki egy géppisztollyal indul útnak, van, aki egy késsel – a kevésbé szerencséseknek csak egy legyező jut). Kezdődhet a *Battle Royale*...

A film: A fentiekből akár egy ostoba tinihorror is kerekedhetne – (az azóta sajnos elhunyt) Kinji Fukasaku filmje azonban jóval több ennél. Tény: a Battle Royale kegyetlenül brutális film, Fukasaku kamerája megmutat mindent olyasmit, aminél bármelyik más film már szégyenlősen elfordulna. A gyilkosságok kíméletlen realizmussal vannak ábrázolva, az emberi szenvedés szinte kézzel fogható, némelyiknél fájdalmasan felszisszen az ember a képernyő előtt. A film szerencsére nem (csak) erre koncentrál: a hangsúly egy beteg társadalom, és a bomlott korban is tovább élő emberi kapcsolatok bemutatásán van. A nézőben akaratlanul is felmerül a kérdés: én mit tennék hasonló helyzetben? Követném azokat, akik a lelki teher alatt azonnal összeomolva csoportos öngyilkosságot követnek el? Megölném a barátaimat, csak azért, hogy a végén én legyek az egyetlen túlélő? Megpróbálnék szövetségeseket keresni, vagy kijátszani a szabályokat, és megszökni a szigetről?



A Battle Royale kegyetlen utazás az emberi tudtat sötétebb régióiba, olyan helyekre, melyek csak izzadt rémálmaikban törnek a felszínre. Fukasaku filmje sokkol és elgondolkodtat, kegyetlen és poétikus egyszerre – ilyen film valószínűleg kizárólag valahol a Távol-Keleten készülhetett el, a nyugati civilizáció ízlésrendszere SOHA nem engedne széles mozis cirkulációba egy Battle Royalehoz hasonló művet – a filmet a mai napig nem forgalmazzák sem az Egyesült Államokban, sem Európában. Kár érte: érett mozi, érett embereknek, megérdemelné a nagyobb nyilvánosságot.



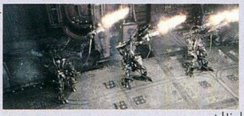
18



A DVD: A moziban nem láthatjuk, megnézzük hát DVD-n: szerencsére van belőle európai régiókódos verzió is. A Tartan által forgalmazott Special Edition a film rendezői változatát tartalmazza (nyolc perccel hosszabb az eredetinél), és alaposan megtömték extrákkal is. Megkapjuk a szokásos tévés és mozis trailereket, többféle „Making of...' filmecskét, sőt, még a szereplők kiválasztásának folyamatába is belekóstolhatunk. A hang nagyon rendben van (Dolby Digital 5.1 / DTS), a kép sajna már kevésbé: a nyilvánvalóan kapkodva elvégzett NTCS-PAL transzfer miatt a film néhol kissé elmosódott, a kontúrok pedig pontatlanul definiáltak – erre jobban odafigyelhettek volna.

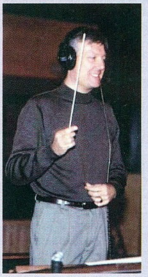
Zene

Don Davis: The Matrix Revolutions soundtrack
Maverick Records (2003)
16 szám, 63 perc





A szerző: Don Davis a feltörekvő filmzeneszerző generáció oszlopos tagja – annak ellenére, hogy egyáltalán nem számít mai csirkének a szakmában a maga 46 évével. Davis a hetvenes évek legvégén kezdte karrierjét, mint a Hart to Hart című tévészéria (nálunk nem vetítették, ostobácska amerikai „nyomoz a házaspár" krimisorozat volt) komponistája. Hősünk jó sokáig le is ragadt a tévés megbízásoknál: olyan sorozatokhoz szerzett kísérőzenét, mint a Beauty and the Beast (ezt talán ismeritek, a fiatal Linda Hamilton volt benne a *nagyonjócsaj*), vagy a SeaQuest DSV (ez pedig Spielberg apó tengeralattjárós sorozata ugye – valamelyik magyar csatornán ment pár éve). Mozis feladatai alig akadtak, közepes sikerű rajzfilmekhez (pl. a The Goofy Movie) és az ezekből készül videojátékokhoz (Tiny Toon Adventures) hívták csak, és itt is csak „kisegítő zeneszerzőnek". Első igazi mozis munkája a Bound – igen, a Fülledtségről, a Wachowski testvérek első filmjéről van szó. A leszbikus szerelmi szállal átfont film-noir (igen klassz darab, csak ajánlani tudjuk mindenkinek) után újabb tévés munkák következtek, aztán 1999-ben jött a nagy áttörés – a Mátrix. Davis jellegzetes zenéjére (nagyon ügyesen kombinálta a klasszikus fúvósokat a Juno Reactor ipari technójával) felfigyelt a szakma, és jöttek a mozis munkák csőstül (AniTrust, Ballistic, Behind Enemy Lines). A Wachowski tesók természetesen őt szerződtették a két Mátrix folytatás (plusz az Animátrix és az Enter the Matrix) zenei munkálataihoz is. A Matrix Reloadedet fél évvel követte a Matix Revolutions – amikor ti ezeket a sorokat olvassátok, már jó egy hete megy a mozikban a film, a sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének idején azonban még egy hetet várnunk kell rá.



Az album: A Matrix Revolutions zenéje szerénytelen véleményem szerint a Matrix-trilógia legérettebb darabja, és egyben Don Davis eddigi pályafutásának csúcsa. Az album kivételesen nem tartalmaz „a film közben hallható vagy a film által inspirált" zeneszámokat – a lemezen Don Davis kísérőzenéje található, néhol a (szintén visszatérő) Juno Reactor pattogós ütemeivel megbolondítva. Kevés olyan filmzene van, amit egy az egyben lehet szeretni, és nem ugrálunk állandóan a kedvenc trackek között – a Matrix Reloaded egybefüggő, folyamatosan is hallgatható zene. Kedvencek persze itt is vannak: a film végi Neo vs. Smith párbaj zenéje (Neodammerung) már címében is Wagnert idézi (a Gyűrű operaciklus befejező darabja a Götterdammerung – innen az átalakított cím), megvalósításban meg pláne: az életről és halálról, fényről és árnyékról, újjászületésről és halhatatlanságról zengő kórus, ősi szanszkrit szöveg, tomboló vonósok – világvége hangulat és heroikus küzdelem – zseniális! A Neodammerung emocionális ellenpontja a The Spirit of the Universe – csendes dallam, elringat és elvarázsol, aztán a szám végén a mennyekbe emel – ezt gyaníthatóan a film végén fogjuk hallani. A durvább / technósabb zeneszámok sorát szaporítja pl. a Testujin – itt a klasszikus Matrix-téma keveredik a keményebb, fémesebb hangzásvilággal. A számcímek egyébként már magukban is megérnek egy misét: több anagramma található köztük (pl. Saw Bitch Workhorse – The Wachowski Brothers), kellemesen el lehet szórakozni a megfejtésükkel... :-)



Epikus filmzene, ha a Revolutions csak fele olyan jó, mint a soundtrackje, akkor boldogan fogunk kisétálni a moziból...

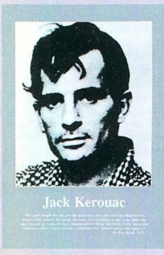
Ajánlott webhely: http://dondavis.filmmusic.com/
(teljes filmográfia, rengeteg ingyenesen letölthető zene)

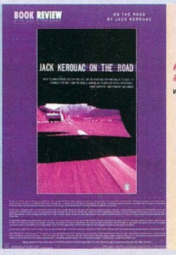


Könyv

Jack Kerouac: Úton
Európa Könyvkiadó (1994)
Fordította: Bartos Tibor
308 oldal

Jack Kerouac (1922-1969) Allen Ginsberggel együtt az amerikai „beatnemzedék" irodalmának kiemelkedő alkotója és egyik legfőbb teoretikusa. Kerouac az ötvenes-hatvanas évek amerikai ifjúságának tipikus képviselője és profétája, egy végletekig konzervatív rendszer ellen való tiltakozás, a rettegés a menekülés és a harag hangjainak megszólaltatója. Fő műve az *Úton*, mely annak ellenére, hogy most már lassan fél százada (1955-ben) jelent meg először, még ma is roppant aktuális és élvezetes olvasmány. A regény 1947-50-ben játszódik, New Yorkból kiinduló és oda visszatérő utazások, gyors autós száguldások története, keresztül-kasul az amerikai kontinensen. Az út, az utazás Dean Moriarty (ő lenne a történet főhőse) számára az élet jelképe, nincsen különösebb célja – a barangolás maga a cél. Az *Úton* olyan regény, amit mindenkinek el kéne olvasnia valamikor tizenéves korában: a szabadság esszenciáját találod benne, a korlátoktól és szabályoktól való elszakadás nagyszerű érzését. A cikkíró (a húszas éveinek vége felé bandukolva) még mindig ellenállhatatlan vágyat érez arra, hogy az Államok egyik szegletében autót béreljen, és Moriarty nyomát követve átkocsikázzon a másikba – ha jövőre nem jelenik meg időben az E3-as beszámoló, tudni fogjátok, hogy merre járok... :-)







Internet

http://www.alexrossart.com/



A múlt hónap sokkoló rotten.com-os tunkolása (nagyot csalódtam volna, ha Dae barátom nem AZT a weboldalt ajánlja a nagyérdemű figyelmébe :-) evezzünk kissé békésebb vizekre: az alexrossart.com korunk egyik legmeghatározóbb képregény rajzolójának virtuális otthona. Alex Ross egyfajta comics-félisten, aki szinte minden jelentősebb képregény-szériában letette a névjegyét: rajzolt Supermant a DC-nek, Spidermant a Marvelnek, dolgozott a Top Cow-nál – a képregény ipar egyik gyöngyszeme az úriember. Ross rajzai fantasztikusak, tipikusan az a művész, akitől az ember bármit és bármikor szívesen kitenne a falára. A honlap hasonlóan stílusos, végigböngészhetjük Ross eddig megjelent műveinek jegyzékét, interjúkat olvashatunk tőle, nagyfelbontású (háttérképnek is használható) rajzokat / festményeket tölthetünk le – comics-fanatikusoknak kötelező, de a képregények világában kevésbé járatosaknak is érdemes meglátogatni, hátha kedvet kapnak valamihez (természetesen online bolt is van :-)



Liquid





Megjelent az Orlando Kiadó gondozásában.



Celia Rees Bubájos Mary



ELŐTT MONACÓBAN
PONT ENNYI HELYED VAN AZ ELSŐ KANYAR ELŐTT MONACÓBAN
PlayStation 2
FORMULA ONE 2003
Három vagy négy másodperced van, hogy elérd a csúcssebességet. Persze csak ha mindent tökéletesen csinálsz. Ekkor 0-ról 260-ra gyorsulsz, majd azonnal visszakapcsolsz és 80-ra lassítasz, hogy be tudd venni a St. Devote kanyart Monaçóban. Köszöntünk a Forma 1-ben. Formula One 2003™. Kizárólag a PlayStation 2-n.
ÚJ SZABÁLYOK, ÚJ PILÓTÁK, ÚJ FORMULA ONE 2003.
PlayStation
A HARMADIK ÉL
„Formula One", „Formula 1", „F1", „FIA Formula One World Championship" és ezek fordításai mind a Formula One Licensing BV (a Formula One Group Company csoport tagja) bejegyzett védjegyei. Engedélyezte a Formula One Administration Limited (a Formula One Group Company csoport tagja). Minden jog fenntartva. © 2003 Sony Computer Entertainment Europe. A FIA Formula One World Championship hivatalos terméke.
„PS" és „PlayStation" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. a Sony Corporation védjegye.